

11 EXKLUZÍVNÍCH DEMO HER NA CD

SOUL REAVER, ROLLCAGE, VIVA FOOTBALL, WARZONE 2100, A BUG'S LIFE A DALŠÍ



KONEČNĚ PLAYSTATION 2 OHLÁŠEN

ČTETE NA STRANĚ 6

Oficiální ČESKÝ PlayStation™ Magazín číslo 13

230 KČ | KVĚTEN 1999 | WWW.PSMAG.CZ

DRIVER

MASIVNÍ RECENZE UVNITŘ ČASOPISU!

JÍZDA VAŠEHO ŽIVOTA!

Přečtěte si náš detailní popis i nadšený verdikt!

SEZNAMTE SE

SPEED FREAKS

Stojí tenhle zvířecí blázinec za zvýšenou pozornost? Ano!

TAMÁ VOTCHI!



PocketStation od Sony - herní mazlíček do kapsy, nebo šílený japonský nesmysl? Čtěte uvnitř!

RECENZE:

- STREET FIGHTER ALPHA 3
- MONACO GRAND PRIX
- TANK RACER
- RUNNING WILD
- BLOODY ROAR 2
- STREET SKATER

KONEČNĚ

FINAL FANTASY VIII



Zahráli jsme si nejžhavější RPG všech dob a chceme se s vámi podělit o dojmy!

art consulting s.r.o.
Šantrochova 16
Praha 6, 162 00





NEJPRODÁVANĚJŠÍ VIDEOHERNÍ ČASOPIS SVĚTA

obsah CD

CO JE NA CD TOHOTO ČÍSLA?



Staňte se upírem! Staňte se mravencem! Staňte se fotbalistou roku! S tímto CD se vaše dávné sny mohou proměnit ve skutečnost (skoro). Snadno a rychle a u vás doma.

SOUL REAVER — Hratelná
Seznámení s hlavní postavou a světem, jež je jejím domovem.

A BUG'S LIFE — Hratelná
Přečetli jste si recenzi a snad jste i viděli film. Tak proč ne hra?

ALL STAR TENNIS — Hratelná
Chcete se přidat k hvězdám?

ROLLCAGE — Hratelná
Nejen demo dokonalé hry, ale i možnost skvěle si zasoutěžit.

MUSIC BONUS DATA — Audio
11 nových zvuků pro deejaye amatéry mezi našimi čtenáři.

WARZONE 2100 — Hratelná
Tanky a vojenská strategie.

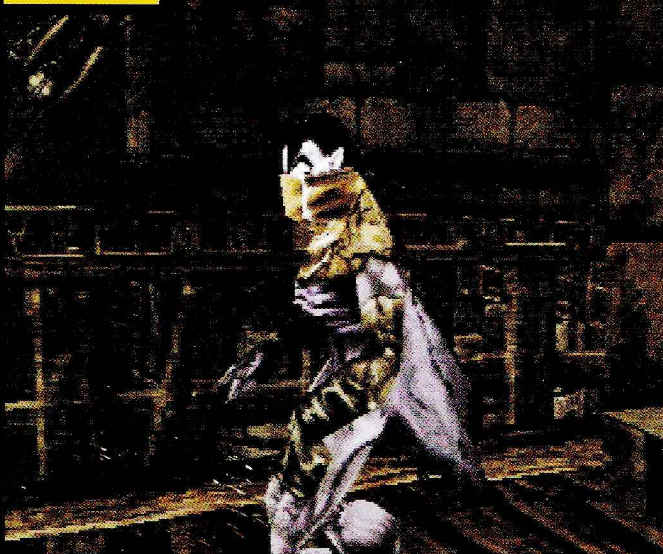
VIVA FOOTBALL — Hratelná
Hra, která mění minulost nejpopulárnějšího sportu planety.

SUPER BUB — Plná hra
Logický rychlík vytvořený v Yaroze.

DRIVER — Videoklip
Scény nádherných honiček ve městě.

GEX 3 — Videoklip
Je to zelené a má to charisma.

SOUL REAVER — Videoklip
Posaďte se do své rakve a pohodlně se dívejte na tohle.

SOUL REAVER


ALL STAR TENNIS


DRIVER


MUSIC


A BUG'S LIFE


ROLLCAGE


WARZONE 2100


VIVA FOOTBALL




Tak přeci jenom. Budoucí konzola PlayStation je skutečností, je téměř na dosah ruky. V Japonsku se takhle jednoho krásného březnového odpoledne sešli všichni důležití pánové a pak se začaly šířit zprávy, data, specifikace, obrázky, filmečky... prostě mnoho a mnoho informací - a ne jen tak ledajakých. Jsou přímo ohromující, dechberoucí, mrazivé, úžasné. Vždyť si to přečtěte sami, na straně 6.

A co současná pětiletá konzola PlayStation? Stále má co říci! Tak třeba jenom v tomhle čísle se nám sešly *Final Fantasy VIII*, *Speed Freaks* (Seznamte se), *V-Rally 2*, *Croc 2* (Primal Screen), *Ridge Racer 4*, *Grand Theft Auto London* (PrePlay), *Driver*, *Street Fighter 3 Alpha*, *Bloody Roar 2* (PlayTest) a PocketStation (Analýza). Co název, to pochoutka pro naše uši, fantazie pro hráčskou představivost a krásná obrázková hudba pro čtenářovy oči. A kdyby jste si nechtěli jenom číst, ale něco si rovnou zahrát? Od toho jsme tu přeci taky: demo CD vám tentokrát představí fenomenální kus zvaný *Legacy of Kain: Soul Reaver*. Nebo třeba *Rollcage*, se kterým se můžete zúčastnit zajímavé soutěže, nezapomeňte se na to určitě podívat.

PlayStation 2 přijde na trh příští rok. Člověk by skoro chtěl sednout do stroje času a okamžitě přeskočit rovnou někam do roku 2000. Jenže to nejde, všichni musíme čekat, a tak proč si to nezpříjemnit PlayStation Magazínem. No řekněte, proč ne?

Farid D. Starman

Farid D. Starman (šéfredaktor)

obsah

Oficiální ČESKÝ PlayStation Magazín

Vydává:
Art Consulting s. r. o.

Šéfredaktor:
Farid D. Starman
farid@score.cz

Na tomto čísle spolupracovali:
Martin Kalivoda
Štěpán Kopřiva
Jiří Pavlovský

Grafická úprava a sazba:
Jakub Červinka
pecenac@mbox.vol.cz
Karel Roubal
Pavel „Mojmír" Butcher

Jazyková úprava:
Marie Šimáková

Překlad převzatých materiálů:
Ladislav Nagy
Miroslava Jirková

Osvit:
Stuare s. r. o.

Adresa redakce:
Oficiální ČESKÝ
PlayStation Magazín
Šantrochova 16
162 00 Praha 6
tel.: 02/ 367 950, 367 616
fax: 02/ 367 951
e-mail: *playstation@score.cz*

Inzertní oddělení:
Jaroslav Krulich, David Dovole
tel.: 02/ 367 950, 367 616
fax: 02/ 367 951
e-mail: *inzerce@vision.cz*

Distribuce:
Lukáš Danihelka
tel.: 02/ 367 950, 367 616
fax: 02/ 367 951
e-mail: *distribuce@vision.cz*

Předplatné:
Jana Šteflová
tel.: 02/ 367 950, 367 616
e-mail: *jana@score.cz*

Předplatné Slovensko:
ABOPress spol. s r. o.
Vajnorská 134
831 04 Bratislava
tel/fax: 004217 4445 3334
e-mail: *abopress@napri.sk*

Cena výtisku s CD:
230 Kč

Původní verzi vydává:
Future Publishing,
30 Monmouth St.
Bath_Somerset BA1 2BW
www.futurenet.com





V-Rally 2



Civilisation 2: Call To Power



Croc 2

PRIMAL SCREEN

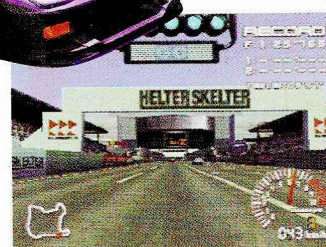
Křížové výslechy distributorů her, oficiální i neoficiální rozhovory se všemi, kdo se točí kolem her, jež spatří světlo světa v blízké budoucnosti .



PREPLAY

Hry finišující, téměř dotvořené a připravené se porvat o náš a váš zájem. V rubrice PrePlay se zevrubně díváme na přednosti a kazy skoro hotových titulů. Sice ještě neznámkujeme, ale už trochu soudíme.





Skutečnost: *Official UK PlayStation Magazine* **je nejprodávanějším časopisem věnovaným videohrám na světě.** Je to jediný časopis, který má každý měsíc oficiální CD s demoverzemi her, rovněž představuje nejlépe psaný a graficky zpracovaný časopis tohoto typu, který je na pultech k dostání. Toto vůdčí postavení na trhu zároveň znamená, že můžeme hry objektivně recenzovat a chránit zájmy našich čtenářů, poskytovat skutečné názory a ne pouze nějaké kompromisy, a to jak co se týče samotných recenzí, tak i grafické úpravy.

PSM je jediným skutečně důležitým časopisem v playstationové sféře z jednoho důvodu - tiskneme totiž pravdu. Naše články, ať už se týkají her, průmyslu či všech ostatních věcí spojených s PlayStation, se vyznačují jasným názorem, upřímným a vždy dostatečně obeznámeným s problémem. Spojení se Sony nám poskytuje exkluzivní přístup k informacím a demoverzím her, avšak nikterak neovlivňuje naše rozhodování. PSM je stoprocentně nezávislý.

Časopis je psán zábavnou formou pro dospělé čtenáře. Články nejsou v zajetí technického žargonu, ale přitom se vyznačují nezbytnou odborností požadovanou našimi čtenáři, nejrůznější narážky pro zasvěcené a pubertální vtipy zde ustupují do pozadí, aby neovlivňovaly kvalitu textů. Přinášíme vám vždy nejnovější zprávy, rozhovory s těmi nejdůležitějšími lidmi v oboru, diskutujeme o relevantních problémech a recenzujeme ty nejúchvatnější hry na této planetě. A co se týče našeho demo disku, dáváme vám možnost, jakou jinde nenajdete - abyste si hry sami zahráli. PSM: nejčtenější časopis o videohrách na světě.



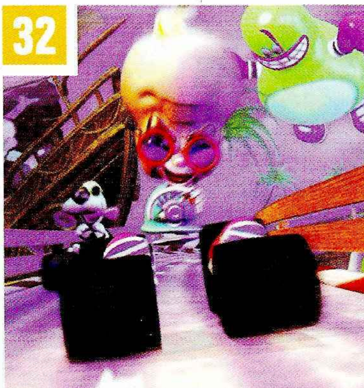
Ridge Racer Type 4



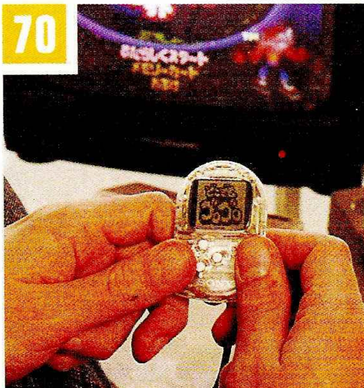
GTA London



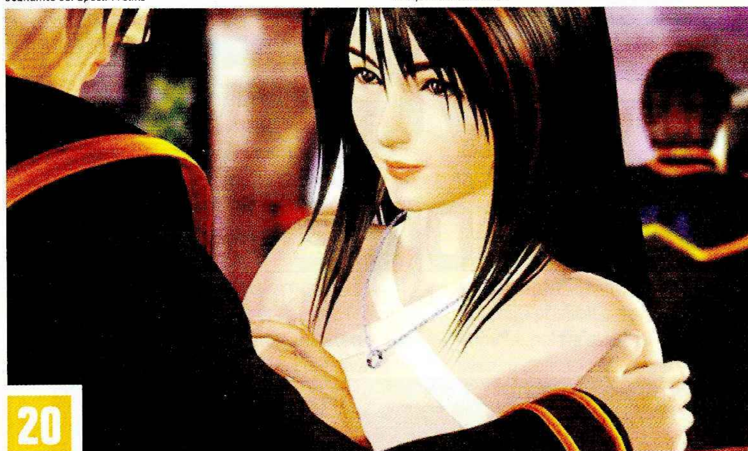
Asterix



Seznamte se: *Speed Freaks*



Analýza: PocketStation



Seznamte se: *Final Fantasy VIII*



Driver



Street Fighter Alpha 3

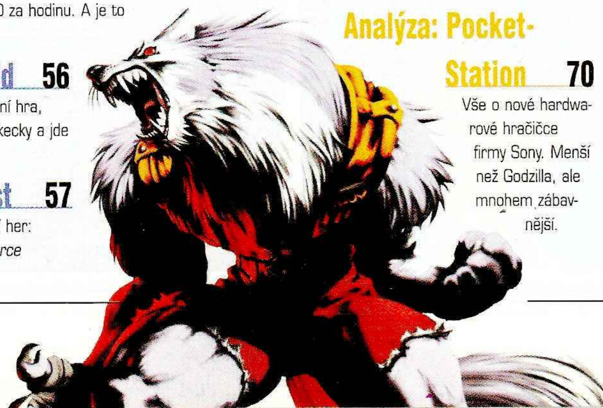


Bloody Roar 2

PLAYTEST

Hřeb večera, to jsou naše recenze. Autor zde bere na sebe nelehký úkol: zahrát a do detailu prozkoumat, upozornit na vady, pochválit přednosti, být za všech okolností naprosto objektivní a nakonec obhájit na redakční poradě svůj definitivní verdikt a konečnou známku.

TÉMA

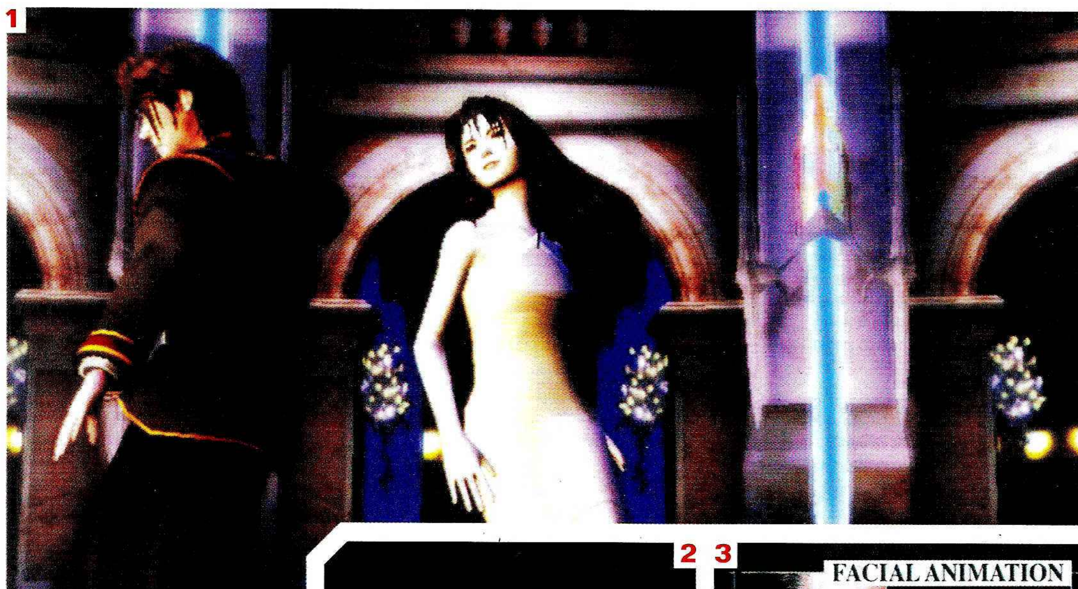


RUBRIKY

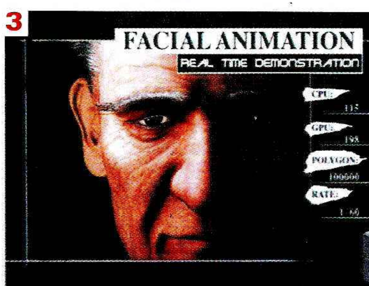


PLAYSTATION 2 - OKNA BUDOUCNOSTI DOKOŘÁN

DVOJKA OFICIÁLNĚ PŘEDSTAVENA A PSM BYL U TOHO!







[1] Scéna z dema *Final Fantasy*, která ukazovala Squalla s Rinou v tanci. Kamery ovládali tvůrci dema na pódiu. [2] Sekvence s Reiko z *Ridge Racer*, která ji zachycovala při promenádě na jakémsi pódiu. Kamera ji zabírala z různých úhlů. To je kočka! [3] Stařec nás skoro vystrašil.

Byl to okamžik, na který čekal celý svět. V úterý 2. března 1999 se tisíc pět set nejdůležitější lidí z videoherní komunity stalo svědkem mimořádné události. Když nadešla ona chvíle, nikdo z přítomných ani nedýchal. Ve velkém konferenčním sále japonského hlavního města se ten den psaly dějiny. Hostitelé z firmy Sony předem jen prozradili, že se chystají k „zásadnímu oznámení", a celé sezení nazvali trochu poeticky „Letmý pohled do budoucnosti."

Chvíli se zdálo, že největší pesimisté měli pravdu a že půjde jen o formální oslavu 50 miliónů prodaných PlayStation. Norio Ohga, předseda představenstva koncernu Sony, uvítal hosty a uvedl čtyřminutový video-sestřih zachycující nejskvělejší milníky krátké historie PlayStation prostřednictvím dvou obřích obrazovek. Ledy se však pohnuly, jakmile se Ken Kutaragi, přezdívaný „otec PlayStationu", objevil na pódiu a vyřkl větu: „Jsme tu, abychom vám představili naše budoucí plány a obeznámili vás s některými věcmi







[1] Demo z *Gran Turisma*. Byla zde použita auta z původního prerenderovaného intra hry, ale toto bylo hratelné! [2] Demo s kachnou a ponorkou.

kolem konzoly PlayStation další generace." Poté pokračoval: „Naším snem bylo vytvořit zcela nový druh zábavy založené na výpočetní technice. Ve srovnání s filmy a hudbou jsou počítače mladým odvětvím, je mu pouhých 27 let. Příští generace konzoly PlayStation bude schopna proměnit naše plány a sny ve skutečnost. Použitím procesoru Emotion Engine představí totálně nový druh zábavy." Připomínáme, že Emotion Engine je název, který si Sony vybrala pro označení centrálního procesoru chipsetu, který bude tvořit srdce technologie PlayStation 2. Jak jsme vás informovali v minulém čísle, Emotion Engine je 128 bitovým chipem s frekvencí 250 Mhz, který má obvody umožňující kompatibilitu s technologií DVD. Kromě Emotion Enginu (v Tokiu byla oznámena dokonce vyšší rychlost 300 Mhz) bude mít „PlayStation příští generace" (to je označení, které většinou firma Sony na prezentaci používala) nikoli jeden, ale hned dva tzv. grafické syntezátory, jež mají oba přibližně 20 krát lepší schopnosti přenosu dat než současné nejlepší grafické akcelerátory používané v PC. Kombinace dvou grafických syntezátorů a Emotion Enginu dává nové konzole vskutku neuvěřitelnou, pohádkovou sílu. Pro ilustraci, hovoříme zde o třikrát větší rychlosti, než dokáže zcela nedávno oznámený procesor Pentium III firmy Intel. Stroj bude schopen 60 miliónů polygonů za sekundu (pro porovnání: Dreamcast umí 3 milióny a současný PlayStation pouhých 300 tisíc). Kutaragi přislíbil „grafiku v kvalitě DVD-filmů" a pokračoval: „Bude to nejlepší systém domácí zábavy na světě, úplně

TECHNICKÉ SPECIFIKACE

CO DOKÁŽE PLAYSTATION 2?

Zatímco se většinou diskutují úžasná dema, máme tu pro vás, technologicky pozitivní a programátory, hromadu dat, která vás jistě zaujmou!

Vlastní CPU „Emotion Engine"
Jádro CPU - ....128bitové RISC (podmnožina MIPS IV)
Hodinový kmitočet - ....300 MHz
Instrukční sada - ....107 128bitových instrukcí s rozšířenou podporou multimédií
Hlavní paměť - ....32 MByte (Direct RDRAM na 800 MHz)
Paměťová propustnost - ....3.2 GByte/s
DMA - ....10 kanálů

Grafický subsystém „Graphics Synthesizer"
Grafický koprocesor 1 - .....FPU (Floating Point Unit - koprocesor pro práci v plovoucí čárce), FMAC (Floating Point Multiply Accumulator - akumulátor pro násobení v plovoucí čárce) x1, FDIV (Floating Point Divider - dělič v plovoucí čárce) x1
Grafický koprocesor 2 - ..VU0 (Vector Unit 0 - vektorová jednotka 0), FMAC x4, FDIV x4, Micro Memory cache instrukce 4KB, data 4 KB
Vektorový procesor - .....VU1 (Vector Unit 1 - vektorová jednotka 1), FMAC x5, FDIV x2, Micro Memory cache instrukce 16KB, data 16KB
Hodinový kmitočet - 150MHz
Propustnost DRAM Bus sběrnice: ....48 GB za sekundu
Výkon v plovoucí řádové čárce - ....6.2 GFLOPS
Parametry akcelerace: ....RGB 24 bitů, Alpha 8 bitů, Z-Buffer 32 bitů

Renderovací funkce - texture mapping, bump mapping, fogging, alpha blending, bi- a trilinear filtering, mipmapping, antialiasing, multipass rendering
Rychlost kreslení polygonů - . 75 mil/s pro malé polygony bez efektů, s korekcí perspektivy, 66 mil/s, s osvětlením 38 mil/s, s mlhou 36 mil/s a se zakřivenými Berierovými povrchy 16 mil/s
Realistický odhad ve hrách - ....8-10 mil/s
Video výstup - ....NTSC/PAL
Digitální televize - ....DTV
VESA - ....maximálně 1280x1024 pixelů

Zvuk „Sound Processing Unit"
Počet hlasů - ....ADPCM: 48 channel na SPU2 plus syntéza softwarem
Samplovací frekvence - ......44.1 KHz nebo 48 KHz



Vstupně/výstupní procesor
Jádro - ....CPU současné PlayStation
Hodinová frekvence - volitelně 37.5 MHz nebo 33.8 MHz
Typy interface - ..IEEE1394, USB Universal Serial Bus
Komunikace - ....prostřednictvím PCMCIA karet
Disková média - ..DVD-ROM, kompatibilní s CD-ROM

SROVNÁNÍ NEJVÝZNAMNĚJŠÍCH KONZOL:

	PlayStation 2	*Dreamcast*	*Nintendo 64*	*PlayStation*
Polygonový výkon	cca 20 milionů poly/s	cca 3 miliony poly/s	cca 150.000 poly/s	cca 360.000 poly/s
Hodinový kmitočet	300 MHz	200 MHz	93.75 MHz	33.86 MHz
Paměť	32 MB RDRAM	16 MB + 8 MB video + 2 MB zvuková	4 MB RDRAM (až 8 MB)	2 MB + 1 MB video + 512 KB zvuková
Paměťová průchodnost	3.2 GByte/s informace	není k dispozici	500 MB/s	132 MB/s

CRASHŮV TVŮRCE



Jason Rubin, tvůrce hry *Crashe Bandicoota*, hovoří na téma PlayStation 2.

Tohle je čtvrtá generace domácích konzol, ale je to poprvé, kdy se mi stalo, že cítím nadšení i strach zároveň. Je to bezpochyby největší generační skok, jakého byl kdy tento průmysl svědkem. Můj strach pramení z toho, že v současné chvíli si nedokáži představit, kolik bude třeba tvůrcům her času na to, aby dali dohromady tu neuvěřitelně obrovskou hromadu dat, které budou hry budoucnosti zřejmě mít. Kutaragi se tímhle krokem nepochybně zapíše do historie. Lidé z firem jako Intel a 3Dfx se teď převracejí v posteli a ptají se sebe, jak to jen v tom Tokiu dokázali?

Dnes jsme tu viděli i Crashe. Byl jste na něj hrdý?
Crash je na světě už čtyři a půl roku, vidět ho u příležitosti oznámení příští generace PlayStationu bylo pro mě ctí. Ale dnes nevím, jaký bude jeho budoucí osud. Máme před sebou novou konzolu PlayStation, která má 30 až 40krát větší výkon. Tohle nepochybně zásadním způsobem ovlivní budoucí směřování herního průmyslu. Změní to celkový pohled na hry a pocit z nich. Když herní postava zažije něco nepříjemného, pocítí to velmi silně a vy jako hráč to ucítíte také. Mezi emocionálními hrami budoucnosti a dnešními interaktivními filmy je rozdíl.

Co máte v plánu?
Nejsme si úplně jisti. Pracujeme na takovém výzkumu, z kterého by mohl vzejít náš budoucí první titul pro PlayStation 2, ale ještě potřebujeme hodně času.

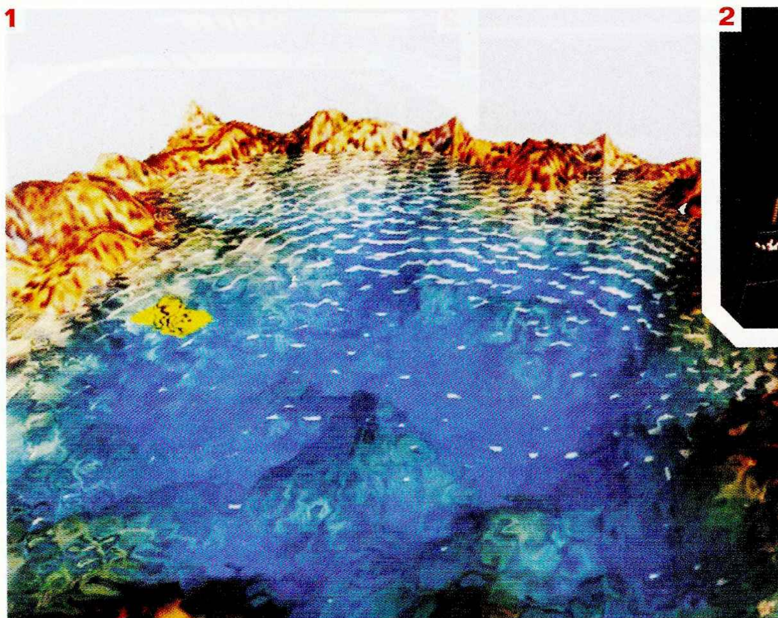
Jak se podle vás bude příští PlayStation jmenovat?
Vůbec nevím, tady použili označení „PlayStation příští generace", ale myslím, že to ještě neví nikdo. Bude to marketingové rozhodnutí, které firmu Sony ještě čeká.

Tak si aspoň tipněte.
Co takhle třeba... Big PlayStation?

Pssst!

Aneb: co se kde šustlo, kde se kdo prokec', kdo má co za lubem...

Firma Titus připravuje novou hororovou 3D bojovku jménem *Evil Zone*. Bude mít 10 postav, 5 různých modů a obrovský důraz na vizuální efekty. Navíc má mít prý ultra jednoduché ovládání: pouze s dvěma tlačítky... Ze Squaresoftu pronikla zajímavá informace: devátý díl hry *Final Fantasy* bude vytvořen pro konzolu příští generace se 128 bitovou technologií. Jistěže mají na mysli PlayStation 2... Mezi lidmi z oboru se šíří informace o novém super titulu od Sony, který se bude jmenovat *Ape Escape*. Žánrově půjde asi o 3D plošinovku a pravděpodobně tam vystupuje spousta skotačících opičáků. Jednoho z nich nejspíše bude ovládat hráč. Brzy přineseme mnohem podrobnější a zaručenější informace... *Tenchu* bude mít pokračování. Pokročilejší verze hry, která se má vyznačovat rychlejší grafikou a editorem levelů, udeří na japonský trh velice brzy a do Evropy dorazí před koncem roku... *Ace Combat 3* od Namco bude mít zcela nový systém misí, jehož nejdůležitějším rysem je nepochybně mnohonásobné větvení... V listopadu bychom se měli dočkat pokračování hry *Vigilante 8* od Activisionu s podtitulem *Second Offense*. Bude se prý vyznačovat mnohem propracovanějším režimem Quest, novými power upy a zbraněmi, nadupanou grafikou a dalšími vylepšeními...







[1] Demo Wave se zaměřilo na modelování vlnek na vodní hladině. [2] Skvělý ohňostroj. [3] Úžasné, skákající, chlupaté míčky.

nová dimenze, kterou si nikdo nedokázal dříve ani představit."

Na papíře vypadají tyto údaje nepochybně skvěle, ale to, nač PSM a ostatní zúčastnění čekali, byl pádný důkaz. To, čeho jsme následně byli svědky, nejenže plně podpořilo Kutaragiho slova, ale doslova nám to vyrazilo dech. Během demo ukázek jedna z přítomných kamer sledovala Kutaragiho, který doplňoval obraz o komentář. Hardware, který byl použit k manipulaci s ukázkami, ovšem nebyla nová konzola, nýbrž neidentifikovatelná krabice propojená s klávesnicí a joypadem Dual Shock. Ačkoli jsme tedy neměli možnost vidět hardware PlayStationu 2, neustále nám bylo připomínáno, že to, co vidíme v ukázkách, běží na popsaném vynikajícím chipsetu.

Poté co byla předvedena dema firmy Sony, se postupně připojili ke Kutaragimu někteří z nejznámějších playstationových tvůrců her a předvedli své, ještě úžasnější ukázky. Ve většině případů šlo o představení známých renderovaných sekvencí z intro-filmů existujících her, které ovšem běžely na chipsetu PlayStation 2, a byly zhusta ovladatelné v reálném čase.

Nejdříve se představili lidé z Polyphony Entertainment s ukázkou ve stylu intra hry *Gran Turismo*, která běžela na novém hardwaru. Aby dokázali, že vše běží v reálném čase, schválně pohybovali kamerou a do rohu obrazovky zařadili výseč se záběrem na svého kolegu, který právě jeden z vozů skutečně řídil.

Další demo bylo dílem specialistů na rendering z firmy SN Systems, kteří předvedli středověkou scénu se stovkami oživlých koster účastnících se gigantické bitvy v ruinách hradu.

Další na řadě byli lidé z Namca. Role komentátora se ujal pan Yamata z týmu tvůrců *Tekkena* a po krátké ukázce s tančící kráskou Reiko ze hry *Ridge Racer* na scénu

DEMA

Demo ukázky, které předvedl samotný Ken Kutaragi, znamenaly naše první seznámení s možnostmi budoucí konzoly. Zde je krátký popis jedné každé z nich.

Penguin Panic
Renderovaná ukázka *Crashe Bandicoota* prchajícího před stovkami legračních tučňáčků směrem do kamery. Zvláště zajímavý byl efekt páry, která krásně šla běžícím ptákům od zobáků.

Burr
Bláznivá, abstraktní záležitost s divoce barevnými trnitými objekty.

Fluff
Tisíce chlupatých míčků poskakujících na obraze. Každý míček byl vytvořen tisíci odstávajícími chloupky.

Feather
Hromada peříček poletujících ve větru. Probíhalo to zcela nepravidelně, za neustále se měnícího proudění.

Firework
Hořící ohňostroj, ze kterého vylétávají milióny zářivých jisker a dopadají na podlahu.

Polygon
Rybí tlamička se postupně a plynule proměňuje do lidského obličeje.

Depth of Field
Demonstrace světelných odrazů. Stovky



nepravidelných kovových objektů rotují a odrážejí své obrazy navzájem. (Toto demo používalo jen grafické syntezátory bez Emotion Enginu!)

Wave
Vodní plocha uzavřená mezi skalami. Voda se nepravidelně vlní a šplouchá na břehy. Poté kamera zoomuje a objevuje dvě rybičky těsně pod povrchem, jak občas vyskakují z vody.

DEMO KOSTKY






Oživení tisíce koster a jejich střet s obří kostrou dinosaura!

DEMO TEKKEN







Paul Phoenix a Jin Kazama bojují v reálném čase a ve společnosti 20 fanoušků!

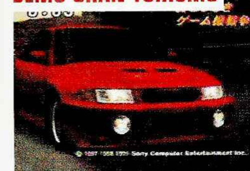
DEMO SQUARESOFT





Osm rychlonohých bojových umělců si to zostra rozdává v čínské restauraci!

DEMO GRAN TURISMO






Intro Gran Turisma oživlo v podobě hratelné sekvence!

nastoupili známí bojovníci ze zmíněné hry. Jin Kazama a Paul Phoenix (modely byly převzaty přímo z renderovaných sekvencí hry *Tekken 3*) tu bojují v temné aleji. Jako kdyby to samo o sobě nestačilo, bojovou arénu ještě obklopuje dvacítka stejně detailně provedených chlápků, která dvojici mohutně povzbuzuje. Několika přítomným dopadla čelist až na podlahu v momentě, když kamera zabrala Yamatu a jeho kolegu s Dual Shocky v rukou, a jednoznačně prokázala, že to, co se odehrávalo na obrazovce, je doopravdická realtimeová bitka a nejen animačka. Aby se rozptýlily všechny pochybnosti, kamera zabírala detail prstů a tlačítek, takže bylo naprosto zřejmé, že postavy reagují na povely pánů z firmy Namco.

Poslední tým, který se dostavil na pódium, byl tvořen lidmi ze Squaresoftu. Představili tři dema a lze předpokládat, že slabší povahy v tu chvíli neměly daleko k zástavě srdce. První byla ukázka s obličejem starého muže z chystaného filmu Final Fantasy (jeho obrázek jsme otiskli dříve). Za brutálního techno doprovodu pánové Yokoko a Mishima ze Square ovládali jeho obličejovou mimiku a předváděli různé druhy mračení, úsměvů a vzteku. Když simulovali hrůzu, Yokoko k tomu dodal: „Možná je to až příliš věrohodné a zneklidňující. Snad jsme měli vybrat obličej krásné mladé ženy, abychom vám nekazili odpoledne." Nato publikem proběhl souhlasný šum.

Druhé demo od Square zachycovalo velkou bojovou scénu. Osm bojovníků najednou propadlo stropem a začalo se navzájem mlátit v luxusně zařízené restauraci. Bitka se pak přenesla ven a končila u fantasticky vypadajícího vodopádu. Během demonstrace nám bylo opět připomenuto, že akce probíhá v reálném čase.

Poslední demo bylo asi i nejúžasnější ze všech. Scéna využila renderovanou sekvenci ze hry *Final Fantasy VIII*, kde Squall nádherně tančí s Rinoou. Tatáž scéna byla převedena na hardware PlayStationu 2, samozřejmě v mnohem detailnější podobě. Renderování probíhalo v reálném čase, což prokázal Mishima ovládáním kamery za pomoci joypadu. Nejdříve kroužil kolem tančící dvojice a pak je různě osvětloval. Na závěr předvedl to úplně nejlepší, když vyměnil Squallovu partnerku. Rinoa zmizela a Squall na chvíli zůstal sám a poté se objevila nová tanečnice. Byla to postava, která nebyla ze hry, měla krátce střižené hnědé vlasy, šedé sportovní oblečení a červené boty. Proměna proběhla naprosto plynule a tanec pokračoval bez jediného doskočení. V závěru se obraz roztříštil na tisíce kusů a rozlétl se na všechny strany.

Možná že to úplně nejlepší z celého sezení následovalo po demech. Ken Kutaragi se triumfálně vrátil na pódium, přičemž na obřích videostěnách se objevil nadpis: „Zpětná kompatibilita se současným softwarem PlayStation." To už bylo na přihlížející dav příliš. Sál propukl v spontánní nadšený potlesk.

Poslední, co se objevilo na obrazovkách před ukončením programu, byl další nápis a ten hlásal: „Japonsko - zima 1999, USA, Evropa - 2000." Jak to tak vypadá, dočkáme se PlayStationu 2 dřív, než se všeobecně očekávalo.

Příští měsíc vám přineseme na toto téma mimořádně rozsáhlý materiál: obrázky ze všech předvedených dem, názory, které zazněly za oponou z úst důležitých lidí, interview s lidmi od Namca, exkluzivní rozhovor s Kenem Kutaragim a snad budeme schopni zodpovědět několik z mála otázek, které zůstávají. Jak se příští konzola bude jmenovat? Kdy přesně přijde na trh? Jak bude vypadat? Kolik bude stát? Nenechte si to rozhodně ujít!



KOMPATIBILITA

32 bitový chip vytvořený výrobcem původního playstationového procesoru firmou LSI slouží k zachování kompatibility. Díky tomu bude PlayStation 2 schopen stoprocentně přehrávat všech několik set existujících her. Ale to není vše, dokonce bude možné díky kompatibilitě používat periférie, které současní hráči již vlastní.

Dokonce se šíří zpráva, že PlayStation 2 bude schopen přehrávat současné hry v lepší grafické kvalitě! Tuto věc ovšem firma Sony ještě nepotvrdila. Pravda je, že na prezentaci byl předveden *Crash Bandicoot 3* a vypadal na první pohled stejně.



PLAYSTATION A-Z

Internet. Laicky řečeno je to hromada uspořádaných dat uložená na propojených počítačích po celém světě. Je-li váš počítač také napojen na tuto síť, můžete se na ně snadno podívat. Také si můžete vytvořit vlastní stránku, která bude přístupná lidem na celém světě. Stručně řečeno - velmi hezká a užitečná věc. Některé ale může trochu zklamat, že většinou se tahle úžasná vymoženost moderního věku používá k distribuci návodů na videohry a stahování 'zajímavých' obrázků.

Joypad. Několik tlačítek shromážděných na do ruky padnoucí plastikové věci, které umožňují ovládání videoher. Nejlepším příkladem je legendární joypad určený ke konzole PlayStation, jež se stal popkulturním artiklem. Dual Shock také není až tak špatný.

Kilobyte. Tisíc bytů. Dnes již nepříliš užívaná jednotka, častěji se lze setkat s megabyty, což je tisíc kilobytů (každý byte je 8 bitů). Ve skutečnosti to není přesný milión bytů, ale 1 048 576. Jak to? Protože nějaký brejlovec s obličejem plným akné se jednou rozhodl, že to tak bude. Žádný pořádný důvod neexistuje. Paměť se udává v megabytech (Mb). PlayStation má dva megabyty paměti, což je v dnešní době zatraceně málo, a způsobuje to hodně bolení hlavy všem těm programátorům, kteří se živí konvertováním PC-her pro PlayStation.



PSM na internetu.

RAZ, DVA, TŘI... NEED FOR SPEED 4

POPULÁRNÍ SÉRIE MÁ DALŠÍ POKRAČOVÁNÍ

Firmy jako Namco, Codemasters a Sony se v oboru závodních her zaměřily na realistické prostředí a hloubku hratelnosti. Electronic Arts se svou nejslavnější sérií zůstávají i v případě *Need For Speed 4* v trochu jiném pojetí. Opět tu jde o luxusní auta, fantastické krajiny, hromadné bouračky a šílené honičky s policejními vozy. Jinými slovy-série si zachová všechny důležité znaky. Stejně jako v předchozích dílech je tu několik různých závodních modů. Hot Pursuit se koná za účasti policejních hlídek, které nějak odmítají pochopit, že si chcete za plného provozu s kamarády trochu zazávodit. Stejně jako v předchozím díle i zde platí, že pokud vás několikrát policie zastaví, budete zatčen a hra končí. V Tournamentu se účastníte série přímočarých závodů s dalšími jezdci. Ve Special Events na vás budou čekat noční jízdy, režim Knockout a World Tour. Největší novinka se týká režimu Tournament. Zde totiž za dobré umístění dostáváte zaplaceno a hotovost můžete použít na upgrady svého vozu. Jak vidno, význam hry *Gran Turismo* na žánr je opravdu značný.

Stejně jako v předešlých dílech i tentokrát je velký důraz na skutečně existující automobilovou supertřídu. Tentokrát se tu sešly mimo jiné BMW Z3, Ferrari 550, Aston Martin DB7 a Lamborghini Diablo. EA tvrdí, že vychytali ovládání aut i zvuk motorů naprosto realisticky. Designéři také přidali trochu více realismu do fyziky enginu hry, takže zejména bouračky vypadají mnohem více sexy. Bude docházet k deformaci aut a odlétávání kusů karosérie.

Shrnuto podtrženo - *Need For Speed 4* nabízí totéž co předchozí díl, ale s větší hloubkou hratelnosti a několika novými volbami. Podle současných obrázků ze hry to nevypadá na úžasnou grafickou úroveň takového *Ridge Raceru 4*, ale přesto se domníváme, že milé překvapení je i v tomto směru. Brzy uvidíme, jak to nakonec dopadne.









Někdo se na ty šílence za volantem už nemohl dívat, a tak zavolal dopravní policii.

DINO-HAZARD!

TÝM HRY *RESIDENT EVIL* NA NÁVŠTĚVĚ V JURSKÉM PARKU

Máme tu nějaké zajímavé zprávy. Parta zodpovědná za megaúspěšnou sérii *Resident Evil* se rozhodla ještě jednou vstoupit do vod 3D hororu. Tentokrát ovšem hrůzu budícím elementem nebudou zombíjští homelessové, nýbrž prehistorická fauna. *Dino-Crisis* je název této hry a bude se poprvé předvádět na jarní Tokyo Game Show. Hlavní postavou hry bude Regina, členka zvláštních armádních jednotek, která se vydá na supertajnou základnu na ostrově Ibis, aby tam zkontrolovala podezřelý výzkum geniálního, leč šíleného profesora Kirka.

Shinji Mikami, producent série *Resident Evil*, je také mužem zodpovědným za tuto novinku. Jak to vypadá podle obrázků lidí za hrou i zveřejněného filmečku, jde v podstatě, až na název, o třetí díl série *RE*. Vypadá to tak, že jediný důvod, proč se hra nejmenuje *Resident Evil 3*, je ten, že Capcom exkluzivně přislíbil trojku s podtitulem *Codename Veronica* firmě Sega a její konzole Dreamcast. Titul *Dino-Crisis* je tedy pouze chytrým tahem, jak se vyhnout omezením smlouvy a přivést další díl série tam, kam od začátku patří.







Dino-Crisis **má z grafického hlediska spoustu společných znaků s** ***Resident Evilem***. **A dinosauři nejsou o nic méně strašliví než zomie.**

Extáze

PlayStation nummer zwei. Konečně jsme se dočkali nějakých oficiálních, vážně míněných slov o nejočekávanější události příštích let. Chcete-li se také dozvědět více detailů, otočte prosím na stránku s číslem 6.

„Doba se mění . Nikoli karban, ale PlayStation je hitem fotbalistů národního mužstva pro volné chvíle při soustředění před zápasy..." MF Dnes, 25. 3. 1999

Hra *Um Jammer Lammy* dorazila do redakce PlayStation Magazínu a výrazným způsobem ovlivnila naše životní funkce. Můžeme prozradit, že jde o poetický zážitek.

Metal Gear Solid, Legacy of Kain 2, Rollcage, Driver, Ridge Racer Type 4... takhle silnou a rozmanitou řadu her PlayStation nepamatuje. Skvělý rok!

EXTÁZE
Trefy do černého a propadáky ze světa PlayStation
DEPKA

Sony má potíže s dodávkou PocketStationů. Zatím to trápí jen naše japonské kolegy. Doufejme, že při uvedení na evropský trh podobné problémy nebudou. PocketStation by si to nezasloužil.

Shromažďování anketních lístků do Šťastné třináctky a hlasování o hru roku. Jsou jich stovky, tisíce a chudinka naše sekretářka má s nimi strašně moc práce.

Retro Force, Tank Racer, Rugrats, Hugo, WCW Thunder... takhle slabou a nudnou řadu her PlayStation také nepamatuje. Hrozný rok!

Depka

Zasvěcená mluva
Lekce #12: boarding




Nakrájejte tuto stránku na tenké nudličky a marinujte na barbecue. Talíř můžete ozdobit zeleným hráškem, oříšky kešú a několika kousky brokolice. Pokrm vědění podávejte teplý a nejlépe s bílým tokajským vínem, ročník 1989. Pokud nemáte hlad, můžete si to prostě jen přečíst.

Takže řeč je o snowboardingu, co?
Nejen o snowboardingu, ale i o dalších hrách, pro které platí následující, velmi jednoduchá rovnice: prkno + bezva hadry + cool drinky + frajeřinky + nadupaná muzika = superpohodovej crossover životního stylu a videohry jak řemen. Někdy to není tak špatné.
A které hry tohoto žánru byste mohl jmenovat?
Nepochybujeme, že vaší pozornosti neunikla trilogie zvaná *Cool Boarders*. Jenže vedle téhle fakticky populární, totálně oblíbené jízdy tu jsou další: *Snow Racer* (PSM 2, 8/10), *Chill* (6/10) a třeba ještě *Phat Air Snowboarding* (PSM 6, 5/10). Je tohoto dost, aby si snowboarder-teoretik užil ve svém obýváku dostatek výskoků, fakies a dalších nemožně pojmenovaných triků.
To je vše?
Nikoli. Vedle toho se vytvořila na PlayStationu zvláštní odnož všelijakých podivných her, jako jsou například *Psybadek* nebo *Streak*, které se pohodlně vezou na vlně zájmu o prkna tak, že se jejich postavičky (podobně jako hlavní hrdina filmu Návrat do budoucnosti 2) pohybují prostředím hry na vznášejících se boardech. Ve zmíněných příkladech jde o jakési sporty budoucnosti, ale jsou i případy odlišného využití téhož nástroje. Příklad? Hra *Reboot: Countdown to Chaos* (7/10).
Pořádné hry kosmického věku, co? To zní lákavě.
Tohle si řekne asi většina lidí, ale bohužel zatím to vypadá tak, že jakákoli hra, do které bylo zapojeno vznášející se prkno, dopadla z nějakého tajemného důvodu bídně. Potíž je v tom, že tvůrci těchto her nevyužili prvek prkna k nové hratelnosti. Kdyby v *Rebootu* pobíhal medvěd a hledal včelí úl, vyšlo by to nastejno.
Proč se tvůrci nesnaží víc?
Je zcela zřejmé, že tyto hry byly vytvořeny s úmyslem snadno a levně se svézt vlakem jakéhosi módního zájmu. Docela živě si dovedeme představit šéfa videoherní firmy, jak říká: „Snowboard je dneska hodně in, hodíme to do budoucnosti a vyděláme majlant.“ Jeden z důsledků toho, že někteří tvůrci přespříliš flirtují s ideou snadného zisku, se jmenuje „futuristické sporty“. Snad bychom si tu měli definovat snadný zisk. Snadný znamená, že stylizace se udělá po vzoru televizní sci-fi osmdesátých let, fotbalový trávník se natře na oranžovo a míč se přejmenuje na „sféru“. Zisk je garantován vysokým výskytem příliš důvěřivých hráčů.
Na realismus se tu moc nehledí, co?
No, upřímně řečeno, pokud pravidla hry vycházejí ze samovolného záření mysli designéra, které je plné robotů, prostorových anomálií a galaktických červů, je zřejmé, že očekávat reálné konotace by bylo poněkud přehnané. Není překvapením, že na platformě PlayStation, kde mnozí tvůrci vsadili na maximálně věrné zprostředkování skutečné zkušenosti (*Gran Turismo*, *LiberoGrande*, *Tekken 3*), méně zdatným výrobcům her nezbývá, než vsadit na něco úplně odlišného.
A když to vztáhneme k tématu, znamená to brzký konec boardingového žánru?
Ne. Realistický boarding na zasněžených pláních slavil velký úspěch a jeho další vývoj je všemi napjatě očekáván. Navíc tu přibyla varianta kolečkových prken (hra *Street Skater*, recenzována právě v tomto čísle), což vypadá též slibně. Možná nás v brzké budoucnosti čeká nová vlna pouličního skateování, realistických triků a radikálně oblečené mládeže.

ĎABLŮV ADVOKÁT



Jsem ženská, je mi 27 let, mám 7letého syna a loni jsem ještě neměla tušení, co to je PlayStation. Shoda okolností tuto mojí mezeru v přehledu o možnostech zábavy vyplnila. Dodnes jsem neodehrála ani minutu jakékoliv playstationové hry a moje zkušenosti s těmi počítačovými jsou pouze karetní, ale měla jsem možnost nahlížet přes rameno a přečíst si několik čísel PSM. Proč? Proč ty hodiny strávené s PlayStation působí tak magickou přitažlivostí na takovou spoustu lidí? A to, že jich je opravdu hodně i mezi mými přáteli, mě nejen překvapilo, ale i probudilo touhu na toto téma ohnivě diskutovat, a bude-li třeba, hádat se a hájit svůj pevný názor na tu ztrátu času a peněz a bezduchost této zábavy. A jak jsem řekla, tak jsem s vervou činila. Byli to samí muži, ženy stály v roli kritiček (nepochybuji o tom, že ženy propadnou hráčské vášni stejně jako muži,ale já žádnou neznám).A víte, co je nejvíc štvalo? Čas. Čas, který to požírá. Ani ne tak peníze, ty jsou ve srovnání s časem, který by jim jinak mohli jejich drahé polovičky věnovat, skoro zanedbatelné. Můj názor byl v podstatě stejný, okořeněný kritikou na určité typy her .Asi si říkáte proč byl? Myslíte si - ona zkusila a zjistila, jaká je to slast. Kdepak . Ale nejsem ani hluchá, ani slepá, abych neslyšela co mi playstationoví fanoušci (v mém případě přátelé, jejichž názorů si vážím) říkají, neviděla jejich šťastné tváře při hře a abych nedostala chuť si zahrát.
Můj největší protest patří hrám typu 3D AKCE. Všeobecně všichni pochopitelně odsuzujeme násilí, ale přitom v těchto hrách je účast na zabíjení, byť jen zprostředkovaně, cestou k vítězství a spokojenosti. Nepřijde potom taková „vraždička“ ve skutečnosti jako něco normálního? Nesnižuje to zábrany v afektu využít takové zkušenosti ze hry? Ne, nemyslím, že je to TAK a BASTA.Přesvědčena jsem ovšem o důležité roli, kterou hraje věk hráče. Člověk s jasnými a ustálenými životními názory a hodnotami bere i 3D AKCE jako hru, nadsázku a neotupí to jeho přirozené vnímání reality. Je to prostě hra a prostředek k vítězství. A nejvíc obdivu si na nich prý zaslouží grafika, která u těchto her bývá zážitkem, při němž násilí opravdu postrádá ten rozměr, jaký mu dává realita. V mém okolí 3D AKCE nemají velkou popularitu, pokud v nich není ani špetka logiky. To mě opravdu potěšilo. Ale bere to stejně mozeček v letech , kdy podlehne kdečemu? Logika, strategie, muzika, sport. To jsou pro mě vody příjemnější a stravitelnější. Hra, která je náhradou většinou těžko dostupné reality. Splnit si sen, dosáhnout vítězství, vymyslet, jak na to. A to všechno za nesrovnatelně kratší dobu a menší finanční investici.To beru. Hra je hra a kdo si nehraje, ten brzo zestárne.Ale s tím obětovaným časem bych nakládala rozumně. Dítě, které veškerý volný čas prosedí u obrazovky a hraje a hraje, by se mohlo stát například výborným fotbalistou teoretikem, ale kopnout do míče by byl problém. Jeden můj kamarád má rád veškeré hry týkající se automobilových závodů, což je pochopitelné, protože sám je amatérský závodník. Svoje auto si sám připravuje, opravuje a hlavně řídí. Na PlayStation nedá dopustit, ale zážitek a radost ze skutečného závodu by nevyměnil za žádnou sebedokonalejší náhražku. A o tom to podle mě je. Hra je moje hraní si na něco s něčím, film je hraní někoho na něco pro jiné a život je realita bez možnosti si dopředu vybrat, jak to v něm bude, začít znova nebo natočit a sestřihat kousek jinak.
Svému synovi bych nikdy nebránila nebo nezakazovala, aby ochutnal tento druh zábavy. Ale určitě bych se nečinně nedívala, jak hodiny a hodiny žije v některým vymyšleném světě a ve svém má prázdno. Ne, nejsem světice s patentem na rozum. Hra patří do života, ale žít život ve hrách? Hmmmm, to je nuda.

Marie Šimáková

DEFLACE POKRAČUJE

BAREVNÉ DUAL SHOCKY A LEVNĚJŠÍ PLATINUM

Ve světě PlayStation platí trochu jiná pravidla než v českém hospodářství. Zatímco domácí makroekonomiku dlouhá léta sužuje vysoká inflace a občané si již dávno zvykli, že skoro všechno stojí každý další rok několik procent víc, historie vývoje cen v oboru PlayStation vykazuje přesně opačný směr.

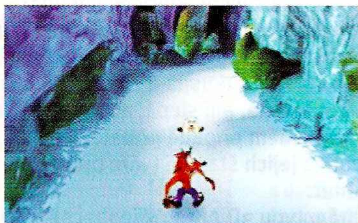
S platností od prvního dubna platí snížené ceny pro hry řady Platinum, které jsou u nás v distribuci SCEE. Nová cena je 899,- Kč. To znamená, že skvělé hry jako jsou *Crash Bandicoot 2*, *Hercules* nebo *Soul Blade* (a samozřejmě mnoho dalších i budoucích titulů) budou k dostání za ještě atraktivnější cenu.

Další dobrá zpráva se váže k nejoblíbenější periférii konzoly PlayStation, totiž ovladače Dual Shock. Tento následuje obyčejné joypady a memory karty a, taktéž od prvního dubna, přichází na trh v krásně rozmanité barevné škále. Barevné mutace (nic pro xenofoby) zahrnují tyto varianty: krystalická (čirá), emeraldová zeleň, pacifická modř a kouřová čerň. Podle našeho názoru jsou zvláště sexy první tři jmenované, a to z toho důvodu, že díky průhlednému povrchu lze vidět vibrační dualshockový systém přímo v akci. Cena všech těchto barevných variant je určena na 1699,- Kč. Velmi bohatí jedinci mohou zvážit nákup všech do sbírky, přičemž posléze mohou volit dle druhu hry (modrý by se krásně hodil k *Final Fantasy VIII*, nemyslíte?) popřípadě podle nálady.









[nahoře] Scény z her, které jsou k mání za 899 kaček. [vpravo] Těm Dual Shockům to nějak dneska sluší, co?







KDO JSOU K ČERTU TI SQUARESOFT

ROK ZALOŽENÍ: 1989
SÍDLA: Tokio (Japonsko), s pobočkami v Honolulu, Los Angeles a Londýně (brzy)
POČET ZAMĚSTNANCŮ: není znám
KLÍČOVÉ OSOBNOSTI: Tomoyuki Takechi, prezident a předseda představenstva

HISTORIE: Není pochyb o tom, že Squaresoft se mají čím pochlubit. Vytvořili totiž onu velkolepou hru: *Final Fantasy VII* (10/10). Série *Final Fantasy* znovuobjevila pro PlayStation hraní v jeho fundamentální podobě a všechna ostatní RPG, která se objevila před ní i po ní, zanechala ve svém stínu. Je tady samozřejmě celá série her *Final Fantasy*, v níž se každá jednotlivá hra liší od všech ostatních, ale až do vydání *FFVIII*, které se připravuje na letošní léto, bude v Evropě oficiálně k dostání jen jediný díl, a to *FFVII*. Pro trh v Americe bylo provedeno několik jazykových konverzí a nyní se chystá vydání *Final Fantasy Collection* (kompilace *FFIV*, *V* a *VI*). Playstationoví hráči na téhle straně Atlantiku snad tedy budou mít možnost zahrát si i tyto rané díly. Doufejme.
Takovéto situace Evropané bohužel znají velmi důvěrně. Náš kontinent měl možnost pokochat se jen několika málo zázraky z dílny Squaresoftu: konkrétně *FFVII* (samozřejmě), *Tobal No 1* a *Bushido Blade*. *Bushido Blade* byla bojovka vydaná v pauze mezi *Tekkenem 2* a *Tekkenem 3*, a přestože je skvělá, ocitla se ve stínu obou obrů od Namca.
K budoucím hrám Squaresoftu patří *Chocobo Racing*, *Internal Section*, *Cyberorg*, *Saga Frontier II*, *Racing Lagoon* (závodní RPG!), *Ehrgeiz* a *Chocobo's Mysterious Dungeon 2*. Všechny pravděpodobně dosáhnou obvyklé kvality, kterou zaručuje logo Squaresoftu, a ani jedna se pravděpodobně nedočká PALového vydání - tedy pokud nově založená pobočka Squaresoft ve Velké Británii nezačne s vlastní distribucí a neplánuje vlastní vydání těchto her někdy během roku 1999. To jsou jen pouhé dohady, ale nebylo by to nepochybně krásné.

PŘÍTOMNOST: Vloni v dubnu se k Square připojili Elecrtonic Arts a vytvořili společnost zvanou „překvapivě" Square Electronic Arts. Square tak získali zavedenou distribuční síť a jejich hry *Parasite Eve*, *Xenogears*, *Bushido Blade* a *Brave Fencer Musashiden* tak byly vydány již pro americký trh. Jak už jsme řekli, pokud se přímé aktivity Square rozšíří i do Evropy a pokud se zmíněná londýnská pobočka odhodlá k samostatnému vydávání her, pak - a jedině pak - budeme mít šanci shledat se s těmito většinou vysoce kvalitními tituly. V současné době jsou Square vůdčím distributorem, tvůrcem a vydavatelem videoher v Japonsku - velkou roli na výsledcích jejich skvělého postavení sehrála samozřejmě série *Final Fantasy* - a po vydání *Final Fantasy VIII* jejich vliv zřejmě ještě posílí. Úžasný katalog dosud vydaných titulů, neodolatelný rozpis plánovaných vydání a k tomu samostatná pobočka pro Evropu, z toho už by mohlo něco vzejít. Rok 1999 by se mohl stát rokem Square.



PLAYSTATIONOVÉ PORTFOLIO



FINAL FANTASY
Hra, která dosáhla takového úspěchu, že se dočkala dalších sedmi pokračování. I ty nejstřízlivější povahy při jejím hraní upadají do extáze.



BUSHIDO BLADE
Pošli kečup dokola. Další krutosti proti lidskosti, tentokrát zasazené do Japonska, kde se polechtání v oku špičatou čepelí nepovažuje za nespolečenské chování.



TOBAL NO. 1
Jeden z prvních titulů s hi-res grafikou. Tlupa bojovníků, mimo jiné starci a roboti, se mlátí pěstmi do hlav a kope mezi nohy v plně trojrozměrném provedení. Příjemná věc.



INAL FANTASY VII
Nejslavnější RPG všech dob. Toto sedmé vtělení ságy (první pro PlayStation) představilo milionům lidí poprvé svět Magic Pointů, Limit Breaků a Summonů.

CO SE PRÁVĚ CHYSTÁ?



FINAL FANTASY VIII
Pokračování VII odvážně opouští prostředí, postavy i mnohé prvky hratelnosti svého předchůdce. Vyšlo na čtyřech discích v Japonsku. Nalistujte si stranu 20, HNED!



EHRGEIZ
Asi nejoriginálnější a nejzábavnější bojová hra současnosti. Spojuje svobodu *Tobalu* a *Bushido Blade* a k tomu přidává akci typu *Tekken* nebo *Soul Blade*.

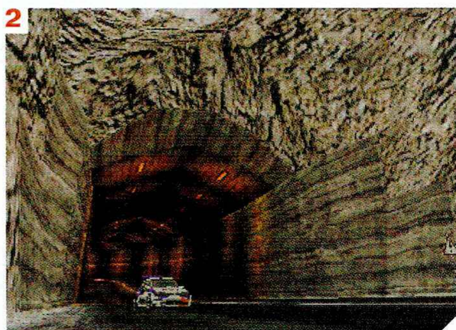


XENOGEARS
V těchto zeměpisných délkách se o ní mluví jen zřídka, ale v Japonsku a USA se stala trhákem. Jedná se o rozsáhlé RPG, kde se střídají kruté boje s různými monstry a průzkumnické úrovně.



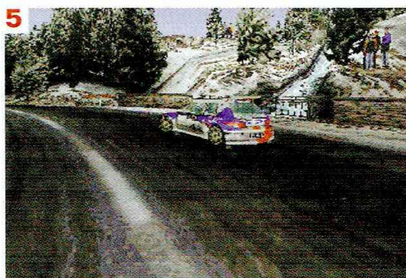
PARASITE EVE
Další oběť neschopnosti Square prosadit se v Evropě. Toto skvělé RPG v reálném světě současného New Yorku se objevilo o Vánocích roku 1997. Mami, já ji chci mít taky, bůůůů...











[1] Jeden z nejzábavnějších aspektů původní hry se objevuje znovu v novém, vylepšeném režimu rozdělené obrazovky. [2] Náhle se zjevil z temnoty... [3] Zdokonalila se detailnost pozadí. [4] Romantický podvečer. [5] Řev motorů.

PROFIL



Stephene Baudet

■ **Zaměstnání:** tvůrčí ředitel

■ **Popis práce:** Zodpovídám za výběr všech prvků, které se ve *V-R 2* objeví, od licencovaných aut po herní režimy.

■ **Historie v oblasti her:** V tomto odvětví jsem začal pracovat před deseti lety. Od té doby jsem programoval a designoval spoustu her jako například *Hostages* pro Amigu, *North & South* pro Amigu a Atari ST a většinu her Infogrames pro konzoly, k nimž patří *Asterix the Gaul* a *The Smurfs* (pro všechny videoherní konzoly) a v poslední době *V-Rally* pro PlayStation a N64.

■ **Vlivy na tuto hru:** Inspirovaly mě rané hry pana Myamota, jako je *Mario* a *Zelda* pro NES. U všech jeho titulů obdivuji jeho pozornost k detailu a kvalitu hratelnosti. Velkou úctu také chovám k anglickým tvůrcům.

■ **Oblíbená hra:** Nemyslím, že bych měl nějakou favoritku. Hry, které teď milujete, za chvíli odložíte a změníte na ně názor. Ale přesto bych se zmínil o *Mariu 64*, *Zeldě 64*, o konceptu *Sim City*, o *Wave Raceru*, *Gran Turismu* a také hře *Sega Rally*.

V-RALLY 2

Návrat závodní hry se supercitlivým ovládáním, která kdysi dobyla svět.

Styl: závodní (rallye)
Vydavatel: Infogrames
Výrobce: Eden Studios
Datum vydání: Červen

***Ridge Racer Type 4*, *Gran Turismo 2*, *Colin McRae 2* - rok 1999 je dalším rokem závodních her. Dokáže se *V-Rally 2* prodrat až na špici? Motor už má nažhavený...**

Kolik aut a tratí je ve *V-Rally 2*?

Už ve *V-Rally 1* jsme měli 11 aut a z letošní rallye sezóny jsme do *V-R 2* zařadili 18 vozidel s oficiální licencí (specifikace pro rok 1999). Objeví se tu také dosud blíže neurčený počet bonusových aut pocházejících ať už ze současnosti nebo z historie rallye. Co se tras (a speciálních a super sektorů) týče, sestávají z 36 grafických sad rozložených do 12 zemí. Místo abychom se snažili vytvořit spousty různých sektorů, zaměřili jsme se na dosažení co největší rozmanitosti a hratelnosti jednotlivých tras. Dosud se nám jich podařilo udělat kolem 200, ale v konečné verzi hry se jich objeví necelá stovka, protože použijeme jen ty nejlepší.

Bude mít *V-R 2* podporu Dual Shocku?

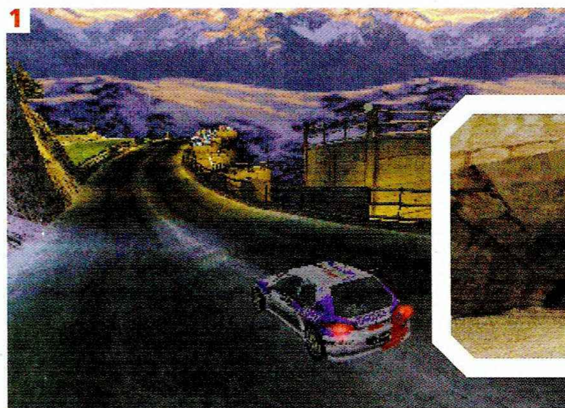
Hra bude reagovat na všechny ovladače, které jsou momentálně na trhu, a tedy i na Dual Shock. Měla by podporovat i nový JogCon ovladač od Namca, pokud nám firma včas dodá technické specifikace a potřebné knihovny. Podle názoru mého i celého týmu je ale stejně stále nejlepším zařízením pro playstationové závodní hry starý ovladač Namco NegCon.

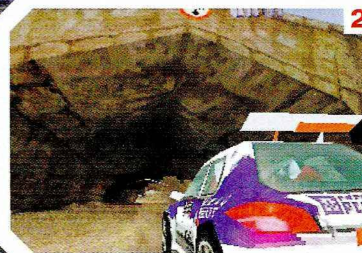
Objeví se ve *V-R 2* Ford Focus Colina McRae?

Codemasters nemají ohledně auta Colina McRaea uzavřenou žádnou zvláštní smlouvu, a tak se jeho auto ve hře určitě objeví, stejně jako všechna ostatní oficiální auta pro rok 1999.

A co konkrétní závodníci? Jména Colin McRae a Tommi Mäkinen se asi ve hře vyskytovat nebudou?

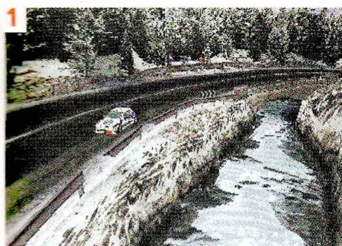
Rozhodli jsme se, že ve hře







Uzavřený dojem, kterým občas působily trasy v první hře, byl odstraněn ve prospěch mnohem působivější a vzdušnější scenérie.





[1] Ano, ta voda se fakt pohybuje. [2] Známé efekty s odrazem světla jsou opět zde. [3] Okolí tratí je prostě nádherné. [4-6] Už jede, už je tady a v oblaku prachu zase mizí.






nepadnou žádná jména, protože nemáme žádnou oficiální licenci na právo je uvádět. Museli bychom uzavírat smlouvu s každým závodníkem zvlášť. My jsme se raději zaměřili na licence pro auta.

Bude se opět závodit proti ostatním čtyřem vozidlům na každé trati najednou?
Ve *V-R 2* jsme vytvořili dva základní herní módy: je to V-Rally Thropy a režim Arcade. V obou těchto módech budete nejprve závodit proti čtyřem autům, jako v prvním díle, a pak pojedete realistický závod sami a pouze na čas, samozřejmě s výjimkou superstarges.

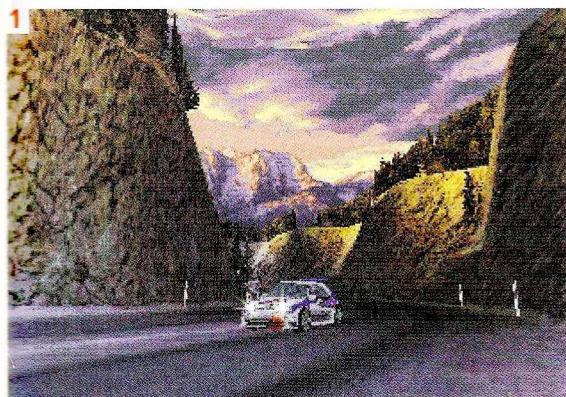
Ve *V-R 2* bylo nejobtížnější zvládnutí ovládání aut. Jak chcete zároveň uspokojit fanoušky *V-R 1* i ty, kteří ovládání *V-R 1* nenáviděli?
Abychom na tuto otázku odpověděli, utvořili jsme v Infogrames několik skupin, které se zaměřily na jednotlivé způsoby řízení aut, mezi kterými nechyběly ani ty z *Colina McRae* a *Gran Turisma*. Většina testerů dospěla ke stejnému závěru, a až si *V-R 2* zahrajete, uvidíte, co se změnilo. Jediné, co vám zatím mohu prozradit, je, že řízení ve *V-R 2* je jiné než ve všech existujících hrách.

Nějaké nové závodní režimy?
Ve *V-R 2* jsou čtyři základní herní režimy. Arkádový a Time Trial se hodně podobají *V-R 1*. Novým režimem je V-Rally Thropy skládající se ze tří skupin závodů - čtyři soupeři soutěží o získání evropské, světové a expertní trofeje. V režimu V-Rally Throphy nejsou žádné nové nebo speciální etapy - klikaté trasy pocházejí z arkádového režimu, zatímco rovné jsou stejné jako v režimech Mistrovství Evropy a světa. Posledním novým režimem je Rally Championship. Ten se skládá ze tří šampionátů, v nichž osm soupeřů soutěží o tituly Mistra Evropy, Mistra světa a Mistra mezi experty. Do šampionátu, který sestává z několika rallye závodů, se mohou přihlásit až čtyři hráči. Hráči pak absolvují několik kol přesně tak, jako při skutečném rallye.

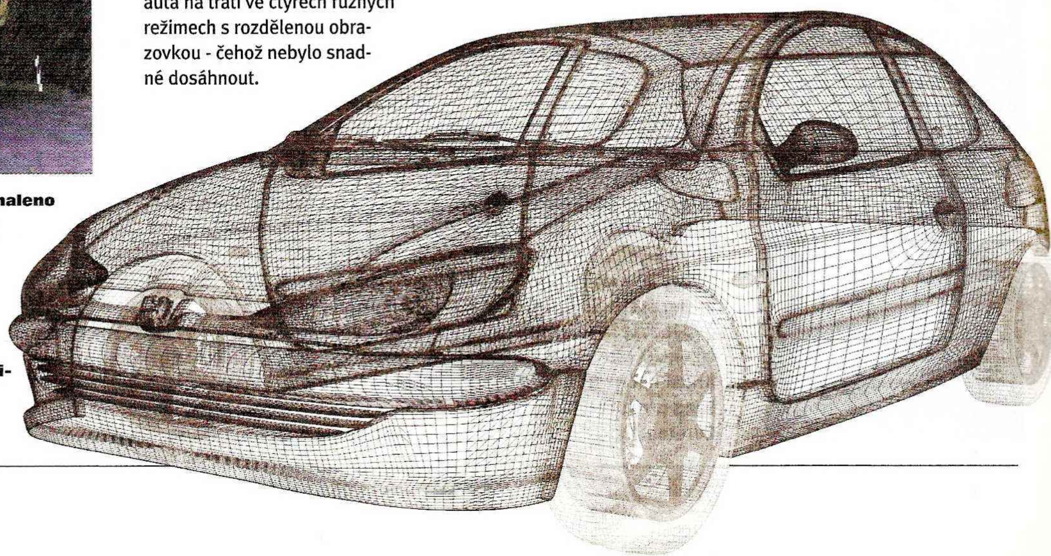
Co bylo největším technickým pokrokem?
Předělali jsme 3D algoritmus hry tak, aby využil všech možností 3D na PlayStation. Rozhodli jsme se zobrazit čtyři auta na trati ve čtyřech různých režimech s rozdělenou obrazovkou - čehož nebylo snadné dosáhnout.

Který aspekt bylo nejtěžší vytvořit?
Tím nejtěžším bylo ovládání aut. Je to směs hratelnosti, realismu, fyziky a optimálních programovacích procedur. Testovací skupina Infogrames byla užitečná - měli jsme k dispozici názory zkušených hráčů.

Můžete nám prozradit nějaké tajemství nebo cheat ze hry?
Momentálně vám ještě nic říci nemohu, je brzy. 




[1] Bylo zdokonaleno překreslování, takže hra nyní poskytuje pohledy, jako je tento. [2] Jeden z dramatičtějších úhlů v režimu Replay. [3] A ještě jeden.





[1] Přestaňte si číst a pusťte do díla. [2] Je dobré uzavřít spojenectví s mírumilovným, ale ne příliš mocným impériem. Dobré je vsadit na Američany. [3] V tomhle se dá celkem bydlet. [4] Vysíláte diplomaty na nové mise, podplácíte cizí úředníky, zaséváte sémě vzpoury, snažíte se nakrást co nejvíce tajemství. [5] Když ještě nejsou silnice, pomohou koně.

CIVILIZATION II

Až na název kompletní Civilization II konečně pro PlayStation.

PROFIL



Eveline Cureteu

■ Zaměstnání: producentka

■ Popis práce: Odpovědnost za rozpočet a plánování celé hry i za všechno ostatní, co se může přihodit.

■ Zkušenosti v herním průmyslu: Právě jsem dokončila americkou verzi *Civilization II* pro PlayStation, která se tam objevila na trhu koncem prosince 1998, a vede si velice dobře. Předtím jsem pracovala hlavně na PC titulech: poslední verzi *Triazzle* (Mac a PC), která vyšla v USA pod hlavičkou HeadGames. Dále *Shanghai: Dynasty* pro Mac a PC. V současné době pracuji na další verzi *Shanghai* a několika dalších menších projektech.

■ Vliv na tuto hru: Pochopitelně originál.

■ Oblíbená hra: *Civilization II* (původní PC verze) a *PaRappa The Rapper*, to je nádherná hra!



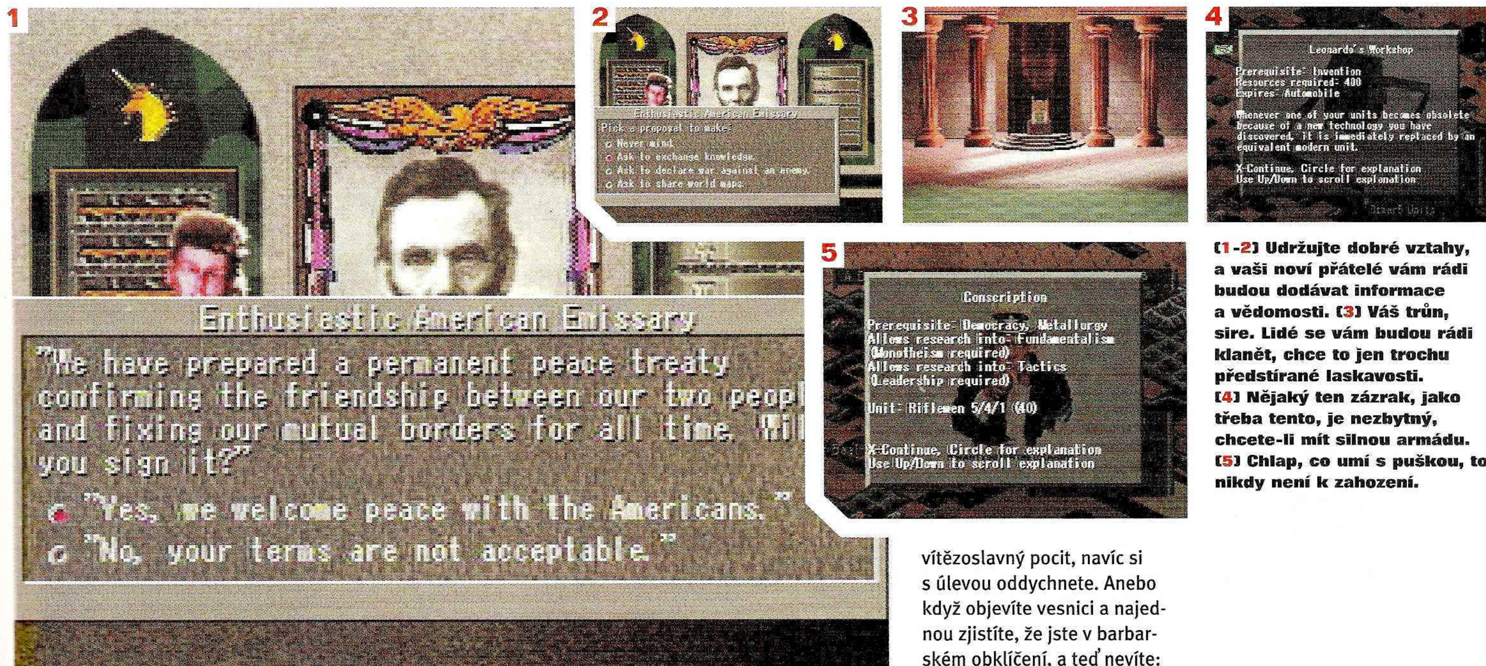
[1] Dejte více moci ženám a zvyšte produktivitu. [2] Dobrá rada nad zlato. [3] Přehledná statistika vašich měst.

Styl: strategie
Vydavatel: Activision
Výrobce: Microprose
Datum vydání: duben

***Civilization*, to je sedm tisíc let trvající historie, ve které je vaším úkolem dovést primitivy navlečené do kožešin až do éry cestování v kosmu. Pod vaším pečlivým vedením musí dobýt svět i vše ostatní v něm. O této velice zajímavé hře si teď budeme povídat s její producentkou Eveline Cureteu.**

Říkalo se, že žádná konverze *Civilization II* není možná. Jak se vám to proboha povedlo?
Kdo říkal, že to nejde?! Pochopitelně že udržet stejně skvělou hratelnost a přitom transformovat hru pro úplně novou platformu přineslo mnohé obtíže, ale copak se neříká: 'když se chce, všechno jde'?

Tak dobře, byli jsme to my, co říkali, že to nejde. Ale teď ke hře samotné: o co zde vlastně běží?
Civilization II je hra, ve které se role hráče asi nejvíce přibližuje postavení a funkcím, které se připisují bohu. Coby stvořitel a vůdce své vlastní civilizace máte ve své moci veškerá rozhodnutí, díky kterým bude váš národ vzkvétat, porážet své nepřátele a dosáhne konečného vítězství. Ovládáte hospodářství, vědecký výzkum, zahraniční diplomacii, vojenskou expanzi, zkoumání světa - dále jen na vás záleží štěstí vašich poddaných, říkáte jim, co mají vyrábět, co postavit... no prostě všechno. Kromě nepřátel - soupeřících civilizací, které se všechny pokoušejí tu vaši zničit - se musíte potýkat s celou řadou problémů: tak například je zde vnitřní svár, hladomor, znečištění životního prostředí, přelidnění, problémy s odpadem a korupce. Vaši celkovou



[1-2] Udržujte dobré vztahy, a vaši noví přátelé vám rádi budou dodávat informace a vědomosti. [3] Váš trůn, sire. Lidé se vám budou rádi klanět, chce to jen trochu předstírané laskavosti. [4] Nějaký ten zázrak, jako třeba tento, je nezbytný, chcete-li mít silnou armádu. [5] Chlap, co umí s puškou, to nikdy není k zahození.

strategii a jednotlivá rozhodnutí v průběhu pochopitelně určuje konečný cíl. Je to velice složitá hra, ale přesto ji každý velice brzy pochopí a ocení.

Co z ní dělá potenciální klasiku? Není to jen další z celé řady podobných her?
Řekla bych, že hlavní předností asi bude hratelnost a také to, že hra dokáže oslovit lidi po celém světě. Je to brilantní kombinace složitosti s velice jednoduchými a snadno pochopitelnými koncepty, které jsou známy skutečně každému. A toto se podařilo skutečně jen několika málo hrám.

Je *Civilization: Call To Power* přímou konverzí původní hry pro PC?
Ano i ne. Používáme stejné herně-logické prvky jako v PC verzi, abychom zachovali hratelnost, ale některé jiné prvky jsme byli nuceni změnit (uživatelské rozhraní), a to z důvodu jejich funkčnosti na PlayStation.

Co takhle nějaké úplně nové prvky, speciálně pro PlayStation. Jsou zde nějaké?
Kompletně jsme předělali uživatelské rozhraní, aby odpovídalo systému ovládání, jaký je u PlayStation. Zajímavou novinkou je režim pro začátečníky, přičemž úplné nováčky čeká i velice efektivní nápověda. Tu a tam lze nalézt ještě další vylepšení, ale většina hráčů je asi ani nepostřehne, nejsou tak nápadné, nicméně přispívají k celkovému dojmu, který hra vytváří.

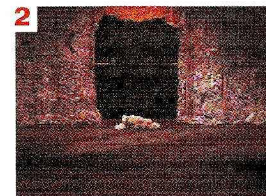
Je hra kompatibilní s myší? Podporuje technologii Dual Shock?
Bohužel ne. Z důvodu nedostatku času a také technické náročnosti jsme byli nuceni učinit některá omezení. Nicméně nemyslím si, že ani jedno z toho by nějak ovlivnilo zážitek, který má hráč ze hry.

Jaký je nejlepší moment této hry?
Jedna z vůbec nejlepších věcí, tedy alespoň podle mne, je to, že hru můžete jaksi utvářet podle své vlastní osobnosti, tedy do jisté míry. Konečný cíl, který si vytyčíte, a v důsledku toho i vaše strategie, závisejí zcela na tom, jak konfliktní nebo naopak zkoumaví jste. Ale co se týče vůbec nejlepšího okamžiku, to se mi pak líbí, když se člověku podaří ukrást nějakou novou technologii či vynález a nepřítel vaše špióny neodhalí. To pak máte takový vítězoslavný pocit, navíc si s úlevou oddychnete. Anebo když objevíte vesnici a najednou zjistíte, že jste v barbarském obklíčení, a teď nevíte: přežiji, nebo ne?

Na co jste nejvíce pyšní po technické stránce? Jsou zde nějaké nové playstationové efekty?
No, abych řekla pravdu, já jsem pyšná na celou tu věc jako takovou. Udělat hru pro Japonsko, zajistit jí úspěch na americkém trhu a dokázat, aby fungovala v cizích jazycích, a to všechno během relativně krátké doby, to nebyla žádná hračka.

Povězte nám nějaké tajemství, které jste ještě nikdy nikomu neprozradila.
Tak nikomu jsem ještě neřekla toto: do hry jsme v playstationové verzi vložili skrytý cheat, kdyby se někomu zdála příliš obtížná, ale víc toho neprozradím, to by pak nebylo tajemství.





[1] Váš příbytek zkrášlují kapradiny. Chvilku si odpočiňte a ochutnejte nektar vlastního úspěchu... [2] ...případně ukliďte ten bordel.



[1] Gramotnost, to je dobrý cíl. [2] Pohled na jedno z vašich velkých měst. [3] Vaším přičiněním úctyhodně narůstá kapitál.


1


2




3



5


4

[1] Krokouš se vrací a trojrozměrný blázinec začíná nanovo. [2] Jízda na sněhové kouli. [3] Díky kameře je náš hrdina vždy ve středu dění. [4-5] Prostředí hry působí rozlehlým dojmem. Otázka je, kolik svobody dokáže hráčům poskytnout.

CROC 2

Sympatické krokodýlí mládě chce opět okusit, jak úzká je cesta, která vede ke slávě.

PROFIL



Mick Hanrahan

■ **Povolání:** hlavní designér

■ **Popis práce:** Vytváření grafického výrazu a dohled na celkovou grafickou úroveň hry.

■ **Pracovní zkušenosti:** Mnoho. Mám za sebou kolem 30 her, přičemž nejstarší pocházejí z dob ZX Spectrum a Amstradu CPC. Mými dvěma posledními vydanými tituly byly *Jonah Lomu Rugby* a původní verze *Croca*.

■ **Vlivy na tuto hru:** Především grafický výraz mnoha her pro N64: *Banjo Kazooie*, *Mario* a *Diddy Kong Racing* a pak také hry, které chceme překonat, tj. všechny playstationové plošinovky.

■ **Oblíbená hra:** *Command Conquer: Red Alert*. Trocha té světové války - to je po perném dni v práci to nejlepší.

Styl: 3D adventura
Vydavatel: Fox Interactive/EA
Výrobce: Argonaut Software
Datum vydání: červen

Je to již více než rok, co si tento plazí průzkumník získal nejedno hráčské srdce. Teď je tedy zpět, otázka ovšem zní: nabízí zábavu, nebo jen nudnou variaci originálu? Asi vás nepřekvapí, že Mick Hanrahan od Argonautu je přesvědčen o první možnosti.

Můžete hru popsat v několika větách?
Hra se odehrává krátce po ději hry *Croc 1*. Jednoho dne si takhle hraje s kamarády na pláži, když tu najednou uvidí, že moře na břeh vyplavilo nějakou láhev. V ní je papír se stopami krokodýla a pod nimi slova 'Prosíme o pomoc.' Kamarádi se rozhodnou, že mu pomůžou najít jeho rodiče. Mezitím loajální Dantinové dělají vše pro to, aby svého pána, barona Danta, přivezli zpět z nějaké daleké dimenze. Croc jim to pochopitelně nemůže dovolit.

Jsou zde nějaké pozoruhodné prvky, co se týče hratelnosti?
Nejdůležitější je pestrost. V této verzi totiž tvoří tradiční úrovně (tj. kde se běhá a skáče) pouze 50 až 60 procent. Zbytek hry jsou puzzle a také speciální úrovně, například zde budete pást ovce nebo létat na kluzáku. Podstatné je, že všechny tyto zvláštní úrovně zapadají do dějové linie hry. Umístili jsme je sem proto, aby vás hra brzy neomrzela, jak tomu někdy bývá.

A proč by si hráči měli vybrat v současné konkurenci zrovna vaši hru?
No především proto, že jsme jako první měli skutečně trojrozměrnou hru pro PlayStation (první *Croc*), což nám poskytlo před veškerou konkurencí dostatečný náskok a obrovské zkušenosti, které hodláme zužitkovat. A navíc toto není jenom pokračování, kde se vymyslí a přidají nové úrovně. Tato hra vám nabízí téměř vše, na co si jen vzpomenete.

A jak konkrétně se *Croc 2* liší od první verze?
Kde bych začal? Celá hra je především rychlejší - Croc se dnes pohybuje téměř dvakrát rychleji než dříve. Předělali jsme ovládací systém, abychom plně využili všech výhod skýtaných ovladačem Dual Shock. Navíc Croc i Gobbové nyní dokáží mluvit. Gobbové dokonce pomáhají Crocovi dokončit některé z úrovní. Každá úroveň se vyznačuje jiným cílem, takže i zde je rozdíl od minulé verze. Rovněž zde naleznete celou řadu nových a vylepšených bossů. Je zde proměnlivá příběhová linie, která velice pružně reaguje na vývoj hry, a spousta dalších nových věcí.



Můžete nám vysvětlit, jak teď funguje onen ovládací systém?
Hra plně podporuje analogový ovladač a využili jsme všech výhod technologie Dual Shock. Nicméně tou nejzajímavější a nejoriginálnější věcí je, že teď můžete některé povely přesunout na druhý ovladač, takže úplně malým dětem mohou se hrou pomáhat jejich rodiče. A hrát hru tímto způsobem je velká zábava nejen pro rodiče a děti.

Řekněte nám něco konkrétního, například o úrovních atd.?
Tak celkem zde jsou čtyři kmeny a 45 úrovní. Každý kmen hry má šest herních úrovní, dvě bossovské a dvě skryté. Podaří-li se hráčům dohrát tyto skryté úrovně, budou na konci hry odměněni řadou dalších úrovní.

Povězte nám nějaké tajemství, které jste ještě nikomu neřekl...
Já žádné tajnosti nedělám.

FINAL FANTASY VIII

9. února 1999 se prodalo 2,21 milionu kopií *Final Fantasy VIII*. Vyslanec PSM stál ve frontě mnohem delší než onehdy na banány. James Price posléze strávil měsíc bezesných nocí s japonsko-anglickým slovníkem v rukou, aby vám mohl přiblížit, co nás všechny čeká a nemine.

Final Fantasy VIII je pokračování neuvěřitelně úspěšného titulu *Final Fantasy VII*. Je to zatím poslední z této vynikající a velice úspěšné řady erpégéček. Zatímco první až šestý díl hry byl oslavován hlavně v Japonsku, sedmé pokračování přineslo firmě Square úspěch po celém světě. Tomuto úspěchu, z hlediska kvality nepochybně oprávněnému, dokonale napomohl nárůst počtu vlastníků PlayStation. Není tak žádný div, že pro miliony hráčů mimo Japonsko je *Final Fantasy VIII* nejtoužebněji očekávaným titulem tohoto roku.

Final Fantasy VIII se odehrává ve zcela novém prostředí a vystupují zde úplně nové postavy. Nicméně způsobem prezentace se velmi podobá svému předchůdci. Většina hry se odehrává v graficky velice krásně kreslených místech, navíc značně pestrých. Ovšem postavy jsou vykresleny na polygonovém základě a animované v reálném čase. Mnohé jistě potěší, že hra má důvěrně známé rozhraní. A těm, jimž vadí, že hra má stejný formát jako její předchůdce, nelze než doporučit, aby se zamysleli nad tímto: *Final Fantasy VII* byla především a hlavně příběhem. Její hratelnost byla v mnoha aspektech pouze nosičem silného a působivého příběhu.

Final Fantasy VIII se v tomto ničím neliší. A pochopitelně nabízí skutečné lahůdky. Co se týče vizuální výstřednosti, je zdatným konkurentem svého předchůdce a často jej dokonale předčí. Například si to rázujete po chodbě, a hle, najednou, z ničeho nic, tu máte nádhernou FMV sekvenci. Navíc jsou tyto sekvence na nejvyšší úrovni - možná vůbec nejlepší pro PlayStation. Lidé se zde skutečně pohybují jako postavy z masa a kostí a míra detailu je téměř neskutečná. Zvláště pozoruhodná je jedna z těchto sekvencí, která se odehrává na samém počátku - je to jakýsi maturitní ples, kde Squall - náhrada za Clouda - poprvé potkává svou budoucí lásku jménem Rinoa. Jeho nepříliš dokonalé taneční kroky a úporná snaha pohybovat se v rytmu hudby působí opravdu nádherně autentickým dojmem. V jednom momentě vám kamera nabídne sál plný tančících lidí. Je to nepopsatelně nádherná scéna. Podobně fantastické je i prostředí samotné hry. Garden Academy, místo, kde hra začíná, je úžasně ztvárněná vojenská škola. A to je pouze drobná předzvěst krás, které člověka teprve čekají. Dokonce i nad chodbami v budovách se chvílemi tají dech.

Jak hra postupuje, stále se zvyšuje pocit, že strašně moc oblastí jste ještě

CO JE NOVÉHO?

Pro ty, co se nemohou dočkat, jsme narychlo připravili seznam nových rysů *FFVIII*. Pochopitelně že zde nenajdete vše - to by zabralo mnohem více prostoru - ale přinejmenším získáte základní představu.

- **Hra vychází na čtyřech CD.**
- **Má předělaný bojový systém.**
- **Systém materií nahradil Guardian Force.**
- **Nový základní příkaz Draw vám umožňuje brát nepřátelům věci a získávat jejich schopnosti.**
- **Zobrazováni jsou všichni účastnící skupiny, a to neustále - dáte-li se do pohybu, nezmizí.**
- **Je zde nové obsazení a zápletka. To jen tak bokem.**
- **Před sebou máte zcela nový neprozkoumaný svět.**
- **Nejsou zde žádné truhly s poklady - místo toho zde jsou „draw points", kde získáváte bonusy stisknutím tlačítka.**
- **Postavy získávají zkušenostní body (i když snížené), když se jim povede uprchnout z bitky.**
- **Struktura útoků a schopnosti nepřátel se během hry mění. Budete se muset přizpůsobit.**
- **FMV jsou mnohem lepší; jsou vlastně naprosto úžasné!**
- **Postavy mající polygonový základ jsou dotvořeny detailními texturami.**
- **Je zde spousta nových mini-her.**
- **A nová vozidla, s jejichž pomocí lze prozkoumávat svět.**
- **A také, i když to není „novinka", jsou zde Chocobové.**

SEZNAMTE SE | FINAL FANTASY VIII

1



[1] Tak toto je ničivý útok Guardian Force Ifrit. Jeho 'příchutí' je oheň, a tak se náramně hodí proti soupeřům založených na vodě. [2] Tato scéna na vlaku je skvěle inscenovaný kus, dokonce i v japonštině... [3] Squall odchází z Garden Academy. Ulejvák! [4] Potíže na obzoru. [5] Další Guardian Force. Tento se specializuje na led, ale není to Vanilla Ice. [6] Tento dámský mrznoucí útok můžete velice účinně používat proti ohnivým monstrům.

2



3



4



6



5



neprozkoumali. Až teprve když se trochu více do hry propracujte, uvědomíte si obří rozměry této hry. Na čtyřech CD jsou desítky místností a celá území, na která možná nikdy nevstoupíte, ba možná ani nezjistíte jejich existenci, a přitom hru dohrajete. Rozhodnete-li se najít cestu na tato místa, máte šanci, že vás čeká odměna. Ale někdy zde také nenajdete nic - je to prostě jenom další prostor, který má hře dodat na zvláštní neopakovatelné atmosféře a pocitu, že jde o skutečný svébytný a dokonale úplný svět.

PROSTŘEDÍ HRY JE FANTASTICKÉ. GARDEN ACADEMY, MÍSTO, KDE HRA ZAČÍNÁ, JE ÚŽASNĚ ZTVÁRNĚNÁ VOJENSKÁ ŠKOLA. DOKONCE I NAD OBYČEJNÝMI CHODBAMI V OBYČEJNÝCH BUDOVÁCH SE CHVÍLEMI TAJÍ DECH.

Je těžké zde psát o síle zápletky a jednotlivých postavách, když ještě neexistuje překlad hry do angličtiny, nicméně alespoň krátký náčrt, o co ve hře běží, naleznete níže, v rámečku Fantastická story. Úryvek, na jehož překladu jsme pracovali v redakci, nemusí být totožný s tím, který se objeví v konečné západní verzi. Pouze vám chce naznačit, co asi můžete čekat. Nicméně okamžitě je evidentní, že *Final Fantasy VIII* je mnohem realističtější (tedy pochopitelně v kontextu fantasy) než její předchůdce a také než celá řada *FF*. I přes mnoho 'temných' odstínů a situací byla totiž zápletka *FFVII* laděna do japonského komiksového stylu. Její nástupce, co se týče vzhledu i příběhu, dává tušit částečný až radikální odklon od konceptu *Final Fantasy*.

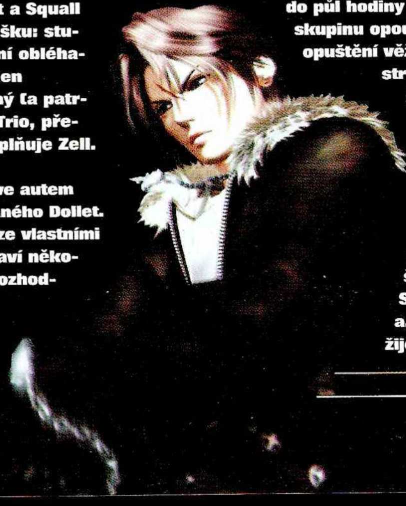
Hra působí velice slibně a je těžké si představit, co by mohlo tento dojem zkazit. Nicméně jsme našli několik bodů, které by mohly u jistých hráčů nevoli vyvolat: tak především bojový systém. Až si přečtete rámeček Deset věcí, které byste měli znát o *Final Fantasy VIII*, dozvíte se, že bitvy zde nyní vypadají na první pohled jen trochu, ale v zásadě naprosto odlišně, že celý systém byl přepracován. Můžeme říci, že to je dobře. Většina změn, které jsme objevili, hře prospívá - nabízejí větší zábavu a přispívají k pestrosti. Co se zmíněného systému boje týče, je nutné říci, že většina setkání s útočníky se odehrává na principu nahodilosti. Někam jdete, najednou bum! a čeká vás souboj. Mnoho lidí, hlavně zkušení hráči a příznivci RPG, s tímto problémy mít nebudou, avšak jiné to může tak trochu odradit a někdy

FANTASTICKÁ STORY

Pouze pro získání představy oč běží v prvních okamžicích hry, uveřejňujeme tento (velmi) zhuštěný a amatérsky překlad. Máte-li pocit, že vědět, o co běží, by vám zkazilo zážitek, pak TO NEČTĚTE!!

Zhluboka se nadechněte: Squall studuje v Garden - to je škola pro vojenské kadety, kteří mají hájit zájmy státu Balamb. *FFVIII* začíná tréninkovým duelem mezi Squallem a Seiferem, který chodí v dlouhém kabátě a vypadá tak trochu jako Brad Pitt. Oba se nechají unést intenzitou boje... Brad, tedy pardon - Seifer, udělá svým mečem Squallovi šrám na obličeji a ten se probere až na ošetřovně. Kolem zrovna prochází záhadná ženština. Najednou dovnitř vtrhne učitelka Quistis a pronese: „Nemáš ani špetku rozumu." Squall vstane a jde do třídy. Odpoledne jsou přijímačky. Ale aby k nim byl vůbec připuštěn, musí se Squall s Quistis vydat na zvláštní úkol. Jdou do nedaleké jeskyně a utkají se s několika příšerami. Squallovi se nakonec podaří získat novou Guardian Force jménem Ifrit. Pak se oba vracejí zpět a Squall se dozví požadavky na zkoušku: studenti mají pomáhat při hájení obléhaného města. Squall je přidělen k vedoucímu, jímž je záhadný (a patrně ne zcela kladný) Seifer. Trio, přezdívané Skupina B, ještě doplňuje Zell.

Tato skupinka cestuje nejprve autem (a posléze lodí) do místa zvaného Dollet. Zdá se, že Seifer se řídí pouze vlastními zákony, a tak poté, co se zbaví několika nepřátelských vojáků, rozhodne, že by skupina měla pátrat jinde, a to v rozporu s udělenými rozkazy. Následuje střet s vysoce postaveným důstojníkem. Najednou tento důstojník i voják, který ho podporoval, jsou vymrštěni z radarové věže! Skupinu B napadá obrovská příšera (Elviole) - té se skupina zbaví a dostane příkaz do půl hodiny se vrátit. V tomto okamžiku Seifer skupinu opouští a vydává se vlastní cestou. Po opuštění věže skupinu napadá obrovské monstrum na způsob kraba či pavouka (X-AT M092). Nedaří se jim ho zničit, a tak bojují, až monstrum padne na chvíli na zem, čehož oni využívají k útěku. Příšera je jim v patách - následuje běh o život, několik dalších střetů, než skupina konečně dorazí na břeh, kde čeká Quistis a transportní loď. Příšera se právě chystá drapnout Squalla, když Quistis zaměřuje dělo a... je po krabovi! Ať žije Quistis! Ať žije Squall! Ať žije *Final Fantasy VIII*!



DESET VĚCÍ, KTERÉ BYSTE MĚLI VĚDĚT O *FINAL FANTASY VIII.*

1: LIMITY

To je dosti složité, a musíme se navíc přiznat, že jsme do problému zcela nepronikli. Ale ve stručnosti *FFVIII* nemá útoky typu Limit Break jako její předchůdce. Namísto toho je postavám s nízkým HP (hit-points) často, i když ne vždy, útok podobný Limit Breakům nabídnut. Je však zajímavé, že zde nemáte za úkol jenom vybrat speciální útok a pak už se jen dívat. Na těchto útocích se totiž musíte aktivně podílet. A to stiskem tlačítek ve správných chvílích (Squall), nebo bojovkovými kombo-sekvencemi (Zell).

2: ŽIVOT VE SVĚTĚ BEZ MATERIÍ

V *FFVII* najdete různé druhy Materie, s nimiž můžete provádět nejrůznější věci, většinou ku vlastnímu prospěchu. V *FFVIII* máte místo toho Guardian Force. Stejně jako v případě Materie, i zde roste zkušenost s každým dalším použitím. Pokud je použijete k útoku na nepřítele, výsledná animace se podobá elementárním útokům z *FFVII*. Zajímavé je, že každou GF je třeba před použitím nabít. V době, kdy ji nabíjíte, je třeba se vyvarovat útoků - jakýkoli by mohl Guardian Force poškodit. Pokud klesne jejich HP, pak 'umírají' stejně jako osoby nebo nepřátelé. Naštěstí se s používáním zvyšuje i jejich životnost. Navíc zde máte obchody, kde prodávají prostředky na udržování Guardian Force. Nepřipomíná vám to trochu tamagoči?



3: PŘÍKAZ DRAW

Další, na první pohled složitý rys *FFVIII* je příkaz 'Draw', který vám umožňuje krást věci nepřátelům v průběhu bitvy. Ten lze použít hned několika způsoby. Například monstrům můžete uzmout nějaké kouzlo a vzápětí je na ně použít. Můžete se přiučit novým útokům. Cokoli váš protivník má, to lze „šlohnout" nebo použít. V zásadě je tento příkaz velice jednoduchý, i když těžko ho přesně popsat (ach, ta japonština!). Ani nevíte, jaké to je na útočníka omylem vypustit léčivé kouzlo.



4: ŠPATNÁ ZPRÁVA PRO FANOUŠKY IMPORTŮ

Klasik poznamenal, že „jazyk je oděvem myšlenky." Budeme-li se této metafory držet, pak Final Fantasy VIII nenosí kalhoty. Existuje pouze v japonštině a anglický překlad se má objevit až za hodně dlouho - americká verze by měla být na podzim - přitom toto poslední squareovské dobrodružství je normálnímu západnímu hráči naprosto nesrozumitelné. A tím 'normálním hráčem' máme na mysli každého, kdo neumí japonsky. Navíc Square do hry vložila kód, který detekuje přítomnost modifikačního čipu, takže máte-li ho, hra vám vůbec nebude běhat. To je noční můra pro všechny, kteří rádi kupují japonské originály. Jak vidno, pokud nemáte originální japonský PlayStation, nemá cenu hru si teď pořizovat, byla by to dvojnásobná chyba. Lépe vyčkat evropské verze.

5: SKUPINA NENÍ JEN HLAVNÍ HRDINA

Jedním z nejslabších aspektů *Final Fantasy VII* bylo to, že Cloudovi společníci se prostě vytratili, jakmile se skupina dala do pohybu, a znovu se objevovali, až když došlo na diskusi nebo bojování. U *FFVIII* je tomu jinak. Máte-li po boku spojence, jsou neustále vidět a doprovázejí vás na každém kroku, tedy nevyžaduje-li si zápletka něco jiného. Je to jednoduché, ale znatelné vylepšení. Schvalujeme.

6: KARTY JAKO PŘÍKLAD MINI-HRY

Stejně jako její vysoce ceněná předchůdkyně, i *FFVIII* obsahuje celou řadu nejrůznějších mini-her a úkolů, jimiž se můžete v průběhu hry rozptýlit. Jednou z prvních je taková zvláštní (nicméně zajímavá) karetní hra. Záhy po začátku hry potkáte příjemného mladíka, který vám dá paklík zvláštních karet. Squall pak může nejrůznější lidi, které na své cestě potká, vyzývat ke karetnímu souboji. Karty mají různé hodnoty a pokládají se na mřížku velikosti 3x3 karty. Ta, která je vyšší, bere slabší. Hra končí, jakmile se mřížka zaplní a vítězem je ten, kdo má více karet. On (nebo ona) si pak může vybrat jednu ze soupeřových karet, které si nechá napořád - pochopitelně že si jistě vybere tu nejlepší. Je to jednoduchý nápad, nicméně takový, který vás během dlouhého života této hry jistě nejednou rozptýlí.

7: ŽIVOT V GARDENU

V Gardenu *FFVIII* začíná. Je to speciální vojenská škola pro mírové sbory. Má elitní jednotku, která nese název SeeD. To jsou žoldáci, kteří v okolních zemích likvidují ohniska možného nebezpečí. Garden je skutečně rozlehlý komplex; najdete tu vše: od kantýny až po kasárna s noclehárnami pro vojáky. A právě zde se odehrává úvodní zápletka.

8: ELITNÍ JEDNOTKA SEED

Squall a jeho kolegové se na počátku hry pokoušejí stát členy této elitní jednotky. A jak již bylo řečeno, v této jednotce jsou žoldáci, takže jakmile Squall a jeho kamarádi dosáhnou náležité hodnosti, je jim vyměřen náležitý plat a jsou vysíláni do bitev. Příběh o tom, jak Squall a jeho přátelé složí vstupní zkoušku, bude možná některým pozornějším čtenářům připadat jaksi známý...

9: DÉJÀ VU

Koncem loňského roku vydala firma Square v Japonsku hru nazvanou *Brave Fencer Musashiden*. Není to vůbec špatná věc, takový kříženec erpégéčka a akční, lineární bojovky. Nicméně jméno této hry proslavilo ještě něco jiného - totiž to, že na disku obsahuje demo *Final Fantasy VIII*. Tato celkem obsáhlá část zachycuje Squalla, Seifera, Selphie a Zella právě na zkoušce. Ta má pouze 'praktickou' část - mají jednoduše na hlavním náměstí zničeného města zlikvidovat všechny nepřátelské vojáky. Když to mají hotové, v rozporu s rozkazy se vydávají hledat nějakého dalšího protivníka. A to je příčinou, proč nakonec musí prchat před obrovským mechanickým pavoukem (což není věc, která by vás mohla potkat při opisování v běžné středoškolské zkoušce v českých školách, že ne?). A zde demo končí. Ti, co se dostanou k plné verzi, se dozví, že všichni zkoušku složí úspěšně a mohou se zaslouženě bavit na maturitním večírku.

10. JEŠTĚ JEDNO DÉJÀ VU

Jediným zklamáním, které nám hra dosud přinesla, je zjištění, že „mapa" - kde hráči cestují mezi jednotlivými lokalitami - používá engine, který se jeví být totožný s *FFVII*. Takže je v zásadě v lo-res a trochu zastaralá. Není to žádná velká chyba - nakonec i starý engine poslouží velmi dobře - ale přece jenom bychom od Square očekávali trochu pokroku i v tomto směru. Mrzí nás, že končíme výtkou, ale vždyť si nás nakonec platíte za upřímnost.



SEZNAMTE SE | FINAL FANTASY VIII









[1] Squall a jeho parta na Timber Station. Zde začíná jít do tuhého. [2] Záhadný Laguna. Jaký má vztah ke Squallovi? Setkají se někdy? [3] Benzinová pumpa. Místo jako stvořené pro romantické randez-vous. [4] Laguna jde na návštěvu ženy svých snů.

i naštvat. Za druhé, útoky Guardian Force jsou velmi složité a časově náročné - všechny se vyznačují nádhernou choreografií, ale jediná animační sekvence zde může zabrat až 20 sekund. Takže pro ty méně trpělivé je zhruba o 15 sekund delší, než by měla. Další skutečností je to, že hra se nikterak nepokouší přiblížit jistému druhu 'svátečních hráčů' nebo fanatiků do akce, jak to dělal její předchůdce.

Je obtížné komentovat rozsáhlost *Final Fantasy VIII*, jelikož nikdo kromě lidí od Square ji celou neviděl. Rozhodně však působí jako rozlehlejší než sedmička a samotná skutečnost, že se prodává na čtyřech CD (namísto předchozích tří) podobný závěr implikuje, byť nepotvrzuje. Ale i kdyby byla velká „jenom" jako *FFVII*, nebyl by zde žádný důvod ke stížnostem. Vždyť zde je přinejmenším 60 hodin zábavy, nespočet mini-her, sahající od těch nejjednodušších až po ty, které by mohly být hrami samy o sobě, tisíce stran dialogů, stovky megabajtů FMV a nespočet postav a příšer. Je zde bojový systém, který obsahuje nejrůznější strategie a nuance a který lze zvládnout celou řadou různých způsobů. Ten, kdo viděl japonskou verzi, nenajde klid do dne, než vyjde verze evropská. Ale bůh ví, že my ve svém úsilí se slovníkem v rukou nepolevíme, dokud se nám této verze vezdejší nedostane. A pak, v ten slavný den...

FINAL FANTASY VIII: OBSAZENÍ

Následující seznam je pouze malou ukázkou mnoha postav, s nimiž se v průběhu hry *Final Fantasy VIII* střetnete. Nicméně během prvních deseti hodin hraní jsou tyto postavy nejdůležitější, takže se jistě neztratí, budete-li vědět, s kým máte tu čest a jaké vztahy mezi nimi panují. Takže v hlavních rolích vystupují...

SQUALL
ZÁKLADNÍ ÚDAJE: **Squall je hlavní postava hry. To jste vy. A vy jste on.**
POVAHA: **Tak trochu bručoun a taky je, alespoň ze začátku, málomluvný. Prostě takový fouňa. Můžete se těšit na odhalení tajemné minulosti a la Cloud a také na hodně dějových zvratů v jeho osobním příběhu.**
DALŠÍ POZNÁMKY: **Squall navštěvuje The Garden, kde je považován za nadějného žáka. Jeho zbraní je Gunblade, mečopuška, což je, jak asi víte, kříženec meče a pušky. Také se můžete těšit na romantické chvilky s Rinoou...**

SEIFER
ZÁKLADNÍ ÚDAJE: **Student v Gardenu. V nádherné intro sekvenci udělá v zápalu boje Squallovi šrám na obličeji.**
POVAHA: **Nám se jeví jako tak trochu arogantní, hnusná svině. Ale bojovat umí, všechna čest.**
DALŠÍ POZNÁMKY: **Šeptá se, že v jistém okamžiku by se právě Seifer mohl stát Squallovou temnou hvězdou. V prvních bojových akcích, které jsou přijímací zkouškou do elitního oddílu, je nadřízeným Squalla i Zella. Panuje obecná shoda, že Seifer je padouch. Že by to byla obdoba postavy Sepirotha ze sedmičky?**

ZELL
ZÁKLADNÍ ÚDAJE: **Další student v Gardenu a Squallův velmi dobrý přítel.**
POVAHA: **Břitký ve slovech i v činu. Během bitvy dokazuje, že bojová umění jsou jeho specialitou.**
DALŠÍ POZNÁMKY: **Společně se Squallem a Seiferem skládá přijímací zkoušku. Pokud umíte anglicky velmi dobře, pak jste si asi všimli, že nejslabším článkem FFVII byly Barrettovy dialogy. Očekáváme, že se Zell v tomto smyslu stane jeho nástupcem.**

SELPHIE
ZÁKLADNÍ ÚDAJE: **Nová příchozí do akademie. Squall ji na počátku hry ukazuje prostory školy.**
POVAHA: **Zdá se příjemná, znáte tyhle holky. Máme ale pocit, že žádná láska z jejího vztahu se Squallem nebude.**
DALŠÍ POZNÁMKY: **Mohla by klidně být členem Squallovy skupiny na prvním disku. Rovněž velice dobře padá z útesů - jednou takhle spadne, a ani si neušpiní kolena. Jak to jen dělá? To je tajemství.**

QUISTIS
ZÁKLADNÍ ÚDAJE: **Učitelka v Gardenu, což je tak trochu zázrak - je jí totiž teprve 18.**
POVAHA: **Vypadá fajn. Možná že i ona by mohla mít pro Squalla slabost. Zatracenej chlap, ten má ale štěstí.**
DALŠÍ POZNÁMKY: **Záhy jí z místa učitelky vykopnou, alespoň tak to říká Squallovi. Máme za to, že v průběhu hry sehraje velmi významnou roli. Ale také si myslíme, že zemře-li zde nějaká postava tragickou smrtí, pak to bude právě ona. Ale nic nevíme, to je jen dohad.**

RINOA
ZÁKLADNÍ ÚDAJE: **Máme dojem, že je to Squallova hlavní láska.**
POVAHA: **Zatím jsme neměli moc příležitostí ji zhodnotit, ale bude zcela jistě hrát velmi důležitou roli.**
DALŠÍ POZNÁMKY: **Na večírku si se Squallem zatančí. Znovu se setkávají, když Squall odchází coby příslušník elitní jednotky plnit svůj první úkol. Bude mezi nimi něco? Sázíme boty, že ano!**

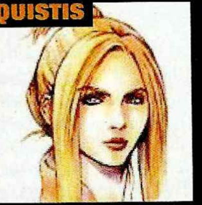
LAGUNA
ZÁKLADNÍ ÚDAJE: **V době psaní tohoto článku, jsme o něm nic konkrétního nevěděli.**
POVAHA: **Záhadná.**
DALŠÍ POZNÁMKY: **Během prvního úkolu Squall, Selphie a Zell ztrácejí vědomí. Najednou, zničehonic vy jako hráč ovládáte Lagunu. Říká se, že jeho příběh je naprosto nezávislý na Squallově, ale že v závěru hry splývají. Zní to rozhodně strašně zajímavě.**


SQUALL

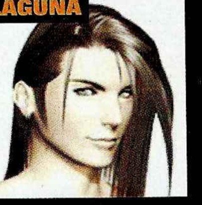

SEIFER


ZELL


SELPHIE


QUISTIS


RINOA


LAGUNA

OSVÍCENÍ

OFICIÁLNÍ PŘÍSLUŠENSTVÍ PLAYSTATION. KROK DO JINÉ DIMENZE.



DUAL SHOCK™ CONTROLLER
1.690,-



G-CON 45™
1.690,-



MEMORY KARTY
890,-



LINK KABEL
1.190,-



MULTI-TAP
1.490,-



NEGCON™
2.690,-



OVLADAČ
890,-



AV ADAPTÉR
1.690,-



BAREVNÉ OVLADAČE
890,-



MYŠ
1.490,-

SONY

OFICIÁLNÍ PŘÍSLUŠENSTVÍ PLAYSTATION

www.playstation-europe.com

NEPODCEŇUJTE SÍLU PLAYSTATION

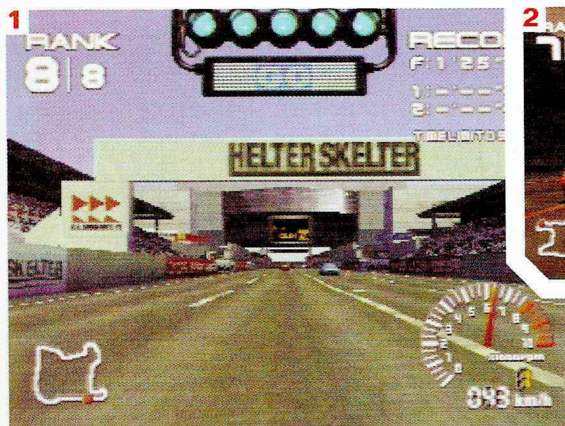


POUŽITÍ NESCHVÁLENÉHO PŘÍSLUŠENSTVÍ MŮŽE VÉST KE ZTRÁTĚ ZÁRUKY!



RIDGE RACER TYPE 4

Jen o málokteré hře můžeme bez rozpaků mluvit jako o určujícím mezníku budoucnosti celé platformy.





[1] Obzory jsou dalekéééééé...
[2] Zatáčky krásně obléééééé...
[3] To je vtip, žádný obr. 3 není.

Na PlayStationu to byly hned dvě. *Tekken* a *Ridge Racer*. Legendy, které si už dnes většina pamatuje, ale málokdo ocení jejich roli. V době, kdy tyto hry vyšly, ještě PlayStation nehýbal Českou republikou, o tom, že něco takového jako šedá skříňka existuje, vědělo jen několik málo zažraných jedinců, ochotných si ji koupit ať to stojí co to stojí (v té době více než dvacet tisíc Kč). Taková byla doba před třemi lety, když jsem s PlayStationem v Praze začínal. Na stole se vedle obskakovaně PlayStation uraženě krčilo zanedbávané 3Do, Amiga 1200 i Sega s Nintendem. Nic z toho nemohlo v tu chvíli nabídnout lepší zážitek a zábavu, ani kdyby použili celý arzenál svých nejlepších pecek. Konkurenci stačily jenom dva hity - *Tekken* a *Ridge Racer*.



Spousta lidí se snažila zdiskreditovat *RR* pomluvami o jedné jediné trati a podobných „strašlivých" chybách a jen málokdo si dal tu práci, že si PlayStation sehnal a tyhle závody zahrál. Ale pusu dokořán (v dobrém i zlém) měli všichni. Namco, chtíc se přiživit na tak jednoduše vzniklé slávě, nelenilo a záhy vydalo jakýsi upgrade *RR*, *Ridge Racer Revolution*. Kromě toho, že jste mohli propojit dva PlayStation, se žádné velké překvapení nekonalo, nová trať a nová hudba. Super zábavné, ale jinak voda na mlýn posměváčkům. Hehe, vždyť je to stejné. Hehe, jedna trať. Hehe. Ale když dostali do ruky joypad, od obrazovky byste je nedostali ani párem volů.

Namco si uvědomilo svou nikoliv velkou chybu a na další díl si nechalo nejenom spoustu času, ale i invence. Přišel *Rage Racer*. Dosud nevídaná grafika. Konečně více než jedna modifikovaná trať. Nová auta. Super soundtrack a výborná křivka postupného vývoje hratelnosti, závislosti i zábavy. Se Starochem jsme strávili nejednu veselou chvilku při pokusech dohrát tuhle hru ze jediný víkend. A po *Rage Racerovi* dlouho nic. Vyšlo *Gran Turismo* a zájem o PlayStation po dvou letech zničehonic začal gradovat. Nová generace hráčů vůbec neměla potuchy, co bylo dříve, a tak první závodní hra, kterou byli odkojeni, bylo většinou právě *GT*. Namco to bude mít u nás dost těžké. Zatímco na západě se většinou při ohlášení nového *RR* všichni svorně klaní, u nás ticho po pěšině.

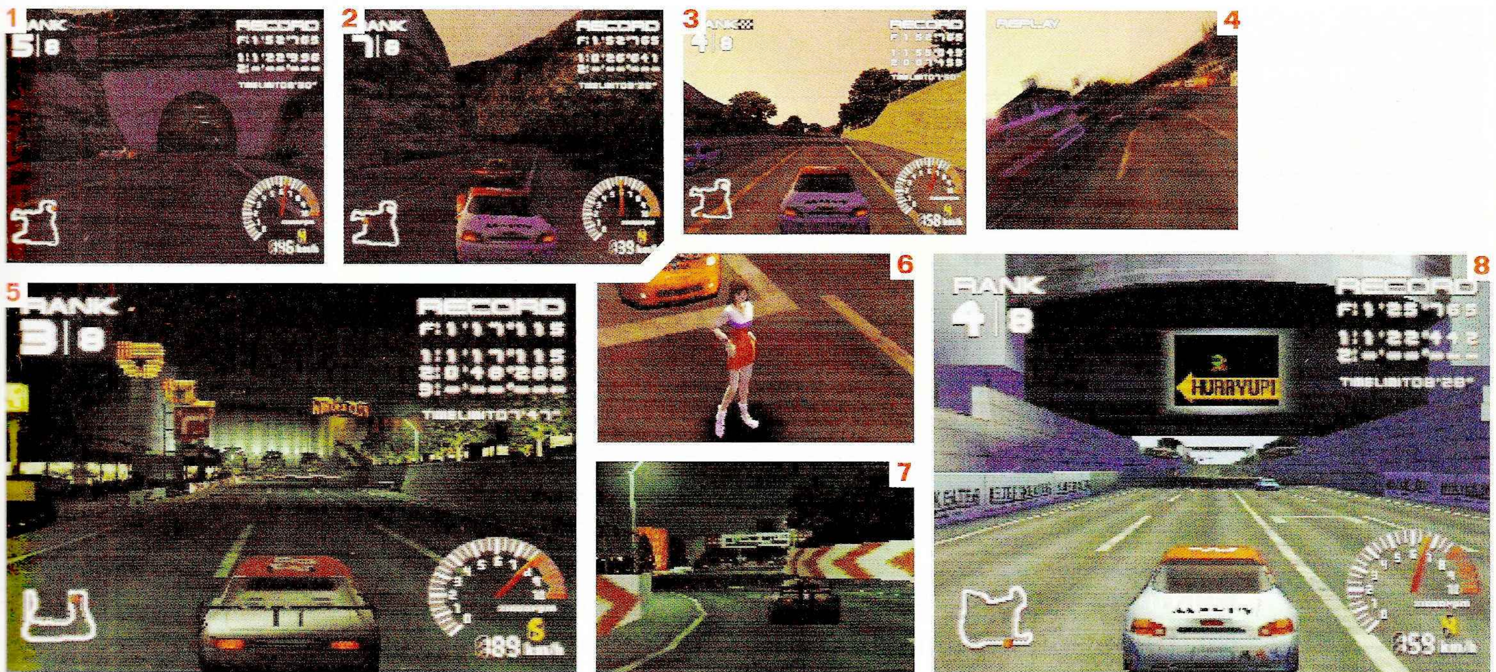
RR Type 4 přinese takovou spoustu úplně nových prvků v této sérii, že se vám z toho budou protáčet panenky. Na prvním místě je grafika, protože té si všimnete nejdříve. Jedním slovem dokonalá. Autoři sami přiznali, že se poučili z chyb *Gran Turisma*. Není tedy divu - obě hry představují prozatímní úřední vrchol zpracování. Možnosti PlayStation nejdou hnát stále dále a dále, a tak si myslím, že *GT* spolu s *RR4* a budoucím *GT2* představují pomyslný vrchol toho, co PlayStation





[1] Celkem v pohodě, co vy na to? [2] Nastavení tu jsou míň technická než v GT.

■ VÝROBCE:	Namco	■ ZEMĚ PŮVODU:	Japonsko
■ VYDAVATEL:	Sony	■ STYL:	závodní arkáda
■ DATUM VYDÁNÍ:	duben	■ POČET HRÁČŮ:	1



[1] Páté místo? Tak to není moc dobré, pané. [2] Stmívá se a světla logicky žhnou. [3] Předjíždění, to je moje hobby. [4] Replaye jsou moc dobré. [5] Jenom pro připomenutí: grafika hry je skvělá. [6] Tady by se nemuselo vyplatit stát, slečno. [7] Je to velmi pěkná hra, nezapomeňte. [8] Elektronická buzerace.

DÁREČEK

Onehdá jsme slyšeli takovou zajímavost týkající se RRT4. Prozradíme vám ji: „RRT4 bude v PALové verzi vydaná s druhým CD, na kterém bude původní Ridge Racer 1 a speciální verze RR1 běhající rychlostí 60 fps! Gratis!



Zde je nová, super speciální varianta Ridge Racera. Hezká, nádherná...



A tady je ještě jednou, ale pro porovnání je třeba obrázek originálu, že ano?



...tady to je. Vidíte ten rozdíl? Stará verze je o hodně kostrbatější.



Nová verze se mnohem lépe hýbe, což zde vidět není, ale věřte nám.

dokáže. Neuvěřitelná spousta detailů, žádné, ani sebemenší zpomalení při hře dvou hráčů na jednom PlayStation, obvyklý design tratí - nadjezdy, podjezdy, tunely a odbočky. Bylo by možná na čase se zmínit o filozofii *RR*, a to nejenom tohoto posledního dílu, ale o filozofii celé série.

Namco se totiž nepokoušelo a ani nepokouší o reálné závody za každou cenu. Oni se totiž mnohem prozíravěji soustředili na samotnou jízdu. Na závodních hrách totiž většinu lidí baví samotný pocit jízdy, než zda je to tak jako ve skutečnosti. *Ridge Racery* vždy vynikaly dravostí a neuvěřitelnou hratelností. Jízda vás do sebe vtáhla a dynamika celého procesu, počínající startovní rovinkou a končící samplovaným „Finish!", ohromovala. Celý *Ridge Racer* byl stavěn a podřizován právě takové dynamice. Reálnost šla víceméně stranou, zatáčky se projížděly smykem a hlavní bylo, aby to vše uhánělo a bavilo. Jsou dva názory hodnotící tento přístup. Já se kloním k správnosti tohoto myšlenkového a designového procesu.

RR Type 4 je však už zkušenostmi a časem uhlazen. Kromě několika desítek aut (z nichž některé se ovšem liší jenom dostatkem/nedostatkem spoilerů) byla divoká jízda trochu umírněna, přeci jen musíte začít počítat i s brzdou, ale pokud máte smyky v oblibě tak jako já, stačí si najít to správné auto a můžete si arkádovat, jak chcete. Na počátku máte na výběr z několika týmů, každý má odlišnou stáj aut a každá hlavně představuje jeden stupínek na pomyslném žebříku obtížnosti.

Každé vítězství bude o něco těžší než to minulé, a pokud se vám podaří vyhrát celou sérii závodů včetně finálového rychlostního okruhu, následuje závod se speciálně upraveným konkurenčním vozem, ve kterém TEPRVE poznáte, zda máte řízení a celého *RR* vůbec v krvi. A pak, pokud máte ještě náladu, můžete zkusit jet s jiným týmem, anebo se stejným, ale tratě pak pojedete proti směru. Možná tomu nevěříte, ale vyjde to úplně nastejno, jako by tam byly nové. Všechno se musíte učit znova.

Prostě a jasně, *Ridge Racer Type 4*, pokud jste to ještě z předchozího textu nepochopili, není jen tak nějaká obyčejná hra, která kolem vás profrčí a nechá jenom zasmrděno. *Type 4* nejenom profrčí, ale taky si vás nabere na kapotu ,a nehledě na váš nepříčetný řev si s vámi bude dělat co chce a pak odveze tam, kam bude chtít. Vaše rozhodování bude potlačeno na nulu. Tím bych asi skončil.

Martin Lachtan Kalivoda







⊕ PLUSY

- Ó, jaká nádhera...
- Ó, jak božské smyky...
- Ó, jak dokonalá hratelnost...
- Ó... (a ještě mnohokráte 'Ó').

⊖ MINUSY

- Modlíme se, že PALová konverze bude poctivá, neodfláknutá a dokonalá.

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Jděte si do banky vybrat hotovost. Víc k tomu není co dodat..

GRAND THEFT AUTO LONDON

Neklidná šedesátá léta. Zločinecké bandy. To může znamenat jen jedno. Ne, to nejsou vzpomínky prince Charlese na mládí. To je *GTA London*!

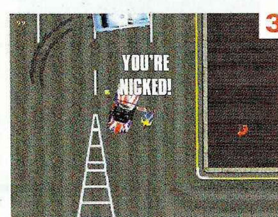
Kdyby bylo *Grand Theft Auto* filmem, mluvilo by se o něm jako o „sleeperu" (tj. v hantýrce filmové branže titul, o kterém nikdo nepředpokládal, že by mohl mít nijak pronikavý úspěch). Je pravda, že se o zmíněné hře nepsaly jen pochvalné recenze, ale také je pravda, že se od této dekadentní hry málokdo dokázal odtrhnout. Kradení aut! Přejíždění lidí! Simulátor zločinu neboli prostě skvělá příležitost, jak zažít věci, které jsou normálním lidem ve skutečném životě zapovězeny. Její kopie se prodávaly nad očekávání dobře, až se dočkala druhého vydání v řadě Platinum, a prodaly se jí další stovky tisíc.

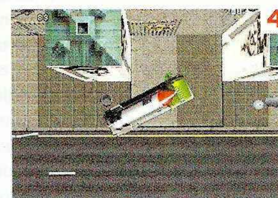
Pokračování se dalo zákonitě očekávat - datadisk misí nikoli. Jak Take 2 s oblibou zdůrazňují, *GTA London* je první skutečný datadisk misí pro PlayStation v jeho několikaleté historii. Na PC je to možná běžná záležitost, ale nikdo si nepomyslel, že by o datadisky mohl být zájem i mezi majiteli konzoly Sony. Až dosud. Jinými slovy - *GTA London* bude fungovat jedině tehdy, máte-li doma už první *GTA*. Nicméně jelikož *GTA* patří do řady Platinum a *GTA London* by se měla prodávat za poloviční cenu, než je u nové hry obvyklé, můžete si obě koupit za cenu jedné normální hry. To není tak špatné, že? *GTA London* má stejnou hratelnost jako originál. Začnete život jako malý bezvýznamný lupič a musíte se vypořádat s řadou misí ve službách zločinecké honorace, abyste se na podsvětním

STUDOVALI JSME VŠECHNY SLAVNÉ EPISODY HISTORIE BRITSKÉHO ZLOČINU – A POUŽILI JE JAKO INSPIRACI.









[1] Smrt. [2] Masakr. [3] Férovej polda. [4] „Máš pro mě tu raketu, jak jsme se domlouvali, nebos' mě jenom chtěl vidět?"

■ VÝROBCE:	Take 2 Interactive	■ ZEMĚ PŮVODU:	Kanada
■ VYDAVATEL:	Take 2 Interactive	■ STYL:	simulátor zločinu
■ DATUM VYDÁNÍ:	duben	■ POČET HRÁČŮ:	1



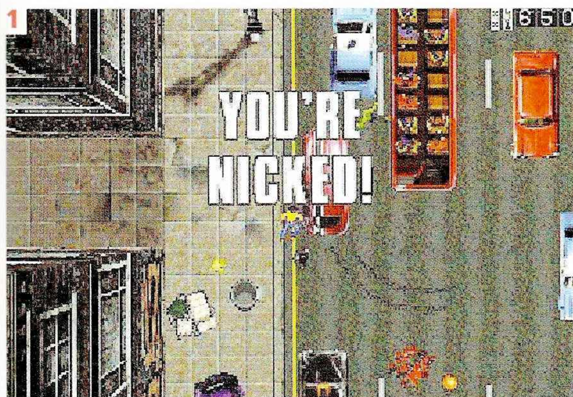
[1] V tomhle městě jsou teroristi doma. [2] A šíří všude kolem sebe chaos. Za války často padnou i nevinní, zvlášť když bojištěm je ulice. [3] Noční klub. [4] Buckinghamský palác. [5] Zase ta smrt. [6] Magistrála.

společenském žebříčku vyšplhali výš. Na rozdíl od *GTA* se ale akce nekonají ve čtyřech, ale jen v jednom jediném městě. *GTA London* se odehrává ve středu města nad Temží. Jsou tu všechny významné lokality od Hyde Parku po Battersea. Změnila se též všechna auta a značení silnic, to proto, že jsme se přenesli do konce 60. let, do doby květinové mládeže, Beatles a levicového intelektualismu. Otázkou zůstává, zda se skupině kanadských programátorů podařilo evokovat tenhle znamenitý časoprostor, nebo ne? „Studovali jsme všechny slavné episody historie britského zločinu - skutečné i vymyšlené - a použili je jako inspiraci," vyznává se producent Dan Houser. „Je tu několik slavných tváří z 60. a 70. let, které každý, kdo ví něco o tehdejším Londýně, určitě pozná. Od v zapomenutí upadávajících tváří členů královské rodiny přes legendární agenty kontrarozvědky a chlípné paprazzi po gangstery - ti všichni patří do Londýna 1969. Také jsme do příběhu vložili několik skutečných témat, abychom přiblížili atmosféru daného místa a času."

Aby šlo opravdu o rok 1969 - o období mezi „pohodou" 60. a „davovou psychózou" 70. let, jak tuto dobu charakterizuje Houser- sledoval tvůrčí tým i dobové kultovní televizní pořady a filmy a čerpal z nich inspiraci. V seznamu zdrojů pro hru *GTA London* tak například najdeme všem dobře známý televizní seriál Profesionálové. Tým si dokonce opatřil licenci na hudební nahrávky legendární gramofirmy Trojan Record specializující se na žánry reggea a ska, a tak je *GTA London* naplněn skvělým, stylovým soundtrackem.

Jelikož se *GTA London* odehrává jen v jednom městě, slibují Take 2 logičtější strukturu misí a rozvinutější a poutavější příběh. Nakonec generálku prodělala i grafika - takže si patrně oddechnou všichni ti, kterým vizuální stránka *GTA* připadala zastaralá a hrubá. Dokud se tedy neobjeví regulérní *GTA 2*, bude vaše zločinecké sklony jistě uspokojovat *GTA London*.

Keith Stuart 









[1] Můžete si ukradnout londýnský výletní autobus i s turisty. [2] Tohle odpoledne vcelku nevybočuje z průměru. [3] Autentická auta 60. let. [4] Chybět nemůže ani nejslavnější dominanta města.



⊕ PLUSY

- Zajímavé dobové ztvárnění. Hra *Vigilante 8* už prokázala, že styl sedmdesátých let působí ve hrách více než dobře.
- Zdokonalená grafika. Zaplať pánbůh!
- Spousta humoru.

⊖ MINUSY

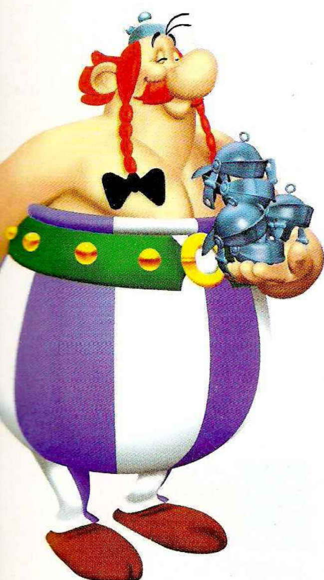
- Grafika i přes vylepšení stále nedosahuje standardu na PSX - Driver vypadá o hodně lépe.
- Budou majitelé *GTA* tak nedočkaví, že to do *GTA 2* nevydrží?

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

GTA je stále jednou z nejoriginálnějších her pro PlayStation a *GTA London* vypadá, že bude moci úspěšně stavět na jeho dědictví. Pokud se Take 2 chopí úchylného a netradičního humoru DMA Design, mohl by tento experiment fungovat. Nicméně si zatím nejsme jisti, jestli se nápad datadisku misí ujme...

■ VÝROBCE:	Infogrames	■ ZEMĚ PŮVODU:	Francie
■ VYDAVATEL:	Infogrames	■ STYL:	strategie/arkáda
■ DATUM VYDÁNÍ:	březen	■ POČET HRÁČŮ:	1





Dovolte, abychom vám představili postavy této populární série: Prosaixe a Archaixe.

"Příše se rok 50 př. K. a celou Evropu ovládají Římané. Celou? Ano, s výjimkou jedné malé vesničky..." Tato slova se v kresleném intru hry od Infogrames neobjevila náhodou, jen tak pro srandu králíků. Znamená to, že tvůrci této hry vysolili těžký peníz na dřevo za lukrativní licenci *Asterixe*, komiksové série, jež si získala na dlouhá léta titul nejpopulárnějšího evropského kresleného příběhu bez rozdílu vah.

Druid galské vesnice potřebuje několik ingrediencí do svého nového lektvaru, a tak vyšle Asterixe a Obelixe, aby je sehnali. Tato dvojice vyráží na cestu vyzbrojena lahvičkou Panoramixova kouzelného lektvaru, který jim dává nadpřirozené schopnosti a výjimečnou sílu, zejména aby mohli čelit hordám římských okupantů. Do jejich malé skupiny (tvořené dvěma zmíněnými bojovníky a minipsem Idefixem) navíc přibudou další dva členové: Tactix a Strategix. Z nějakého prapodivného důvodu totiž Infogrames známou trojici uvrhli do strategické hry typu Risk.

Panoramix potřebuje sehnat do svého nového koktejlu devět ingrediencí. Hru otevírá mapa světa ovládaného Římany. Přesně podle knížky zůstává galská vesnička nedobytá Césarovými vojsky. Tak začíná variace na Risk, kde hráči přidělují dávky kouzelného nápoje Asterixovi, aby posílili jeho rány pěstí při četných soubojích s římskými legionáři. Asterix se vlastně chová jako dobyvatel a získává na zmíněné mapě území. PlayStation zatím ovládá imperiální římská vojska a snaží se za pomoci umělé inteligence hry zabránit všem galské expanzi. Nápad to není špatný, ale je v naprostém rozporu s arkádovými sektory, které tvoří druhou podstatnou složku hry.

Při lokalizování některé z ingrediencí se hra změní v skrolující bojovku, kde se naši hrdinové utkávají s římskými legionáři apod. Všechno ještě komplikuje řada vedlejších miniher, jako je například komická pasáž, v níž Obelix využívá svoji sílu a snaží se vrhnout Římanem, co nejdál dokáže, jako při atletické disciplíně. Tyto části lze považovat za zlaté hřeby celé hry, ale určitě nevyužívají veškerý svůj potenciál. Až příliš poklidné tempo hry ubírá ději na akčnosti a omezená pohyblivost vytváří spíše strojený než příjemný zážitek.

Asterix je v současném stavu souborem protikladů. Legionáři a barevné prostředí vypadá, jako by ho právě vytáhli z kreslených filmů Goscinnyho a Underza, a čas od času se tu objeví různí oblíbenci z knížek - například piráti. *Asterix* není ani arkáda, ani strategie a kvůli tomu jedna z nejsilnějších licencí poslední doby vyznívá tak trochu do prázdna. Pokud jde o nás, PSM si myslí, že by Infogrames měli ještě před finálním dokončením hry zvážit přidání ještě jednoho gala do klanu: těžko identifikovatelného muže jménem Hratelnnix.

Steve Merrett





[1-3] Trpaslík se sadistickými sklony se potuluje kolem a bez váhání kosí Římany. Chce získat přísady do kouzelného lektvaru.



PLUSY

- Věrnost asterixovské mytologii.
- Vedlejší minihry jsou báječné.

MINUSY

- Převaha pomalé a neakční strategie škodí tématu.
- Chtělo by to více arkádových prvků.
- Akční sekvence postrádají spád.

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Asterix vypadá skvěle, ale veškeré kladné dojmy zmizí, když se napodobenina Risku loudavě vydá vstříc své slabé arkádové části. Možnosti, které skýtají šarvátky s římskými legionáři, zůstávají nevyužity a sám Asterix se hrou plahočí s nadšením odsouzence. Tragické plýtvání možnostmi.

Speed Freaks

Nazdárek, Mario! Vlastně, uhni z cesty, Taliáne! Sony díky hře *Speed Freaks* mají poprvé možnost proniknout na komediální motokárovou scénu. Mike Goldsmith si povídal s tvůrci.

Kdysi dávno byla každá nová playstationová hra překvapením. Když se poprvé objevili Lara a Crash, získali si pozornost, protože lidé nikdy předtím neviděli nic podobného. V roce 1999 už to není tak úplně pravda. Vycházejí sice nové skvělé hry jako *Tomb Raider 3* a *FIFA '99*, ale každý už dopředu bezpečně ví, o co půjde. Dokonce i *Metal Gear Solid* je jen rozvedením již existující linie. Co tedy dělat ve světě *Tomb Raideru 3* a *Final Fantasy VIII*? Udělejte pořádnou novou hru, vy pitomci! *Speed Freaks* (dříve známý pod kódovým označením *Project SDR*) je prvním skutečným pokusem platformy PlayStation napodobit onen druh vzrušení, které pociťují majitelé Nintenda při hraní *Mario Kart*. Možná není totální originalitou, ale je to rozhodně poprvé, co tento typ hry vstoupí do domácností, kde se pod televizí zahřívá konzola PlayStation. A těch je drtivá většina, že ano. Vydání *Speed Freaks* se plánuje na červen. Mezitím si ale PSM pohovořil s jejími tvůrci ve Funcomu.

Jaké máte vy a vůbec celý tým *Speed Freaks* zázemí?

Padraig Crowley (Producent): Pracuji ve Funcomu v Dublinu už skoro čtyři roky. Začal jsem jako programátor a teď jsem producent/designér. Tým je pěknou směsicí zkušených matadorů a poměrných nováčků.

Jak dlouho jste na *Speed Freaks* pracovali?

Padraig: Ve vývoji byla asi dva roky. Zhruba před rokem jsme hru předvedli několika vydavatelům a pěkná řádka z nich i projevila zájem, ale pro nás byla z hlediska prodeje a distribuce nejvýhodnější Sony. Tahle firma má totiž své zkušenosti a přesně ví, co současní hráči chtějí.

Hlavním zdrojem inspirace hry je bezpochyby *Mario Kart*.

Padraig: Hry, jako je tato, se téměř staly žánrem v žánru. Když jsme na *Speed Freaks* začali pracovat, věděli jsme, že na PlayStation opravdu chybí humorná, rozmanitá a akcí nabitá závodní hra.

Phil Plunkett (hlavní výtvarník): Co se grafiky týče, inspirovala se hlavně v automatových hrách, mám na mysli prostředí těch velkých závodních her, kde se objevuje velice působivá OTT grafika a velkorozměrové animace všeho druhu. Tyto hry se snaží o vysokou senzačnost, které jsme ve *Speed Freaks* chtěli dosáhnout i my, přestože si mnozí mysleli, že se to na PlayStation nedá. Chtěli jsme, aby tato hra byla i vizuálně mnohem větším zážitkem, než jaký poskytuje většina závodních her.



SEZNAMTE SE | SPEED FREAKS

Speed Freaks, hra, dříve známá pod označením Project SDR, je skvělá nejen na pohled, ale i na hraní. Jakmile budou k dispozici detaily, přineseme vám více informací.











Které hry vás ovlivnily?

Ivar Just Olsen (hlavní programátor): Nenapadá mě žádná, která by na nás měla nějaký velký přímý vliv, ale myslím, že jsme byli nepřímo ovlivněni technicky a vizuálně zajímavými hrami, jako jsou *Tekken 3*, *Crash Bandicoot*, *Gran Turismo*, *Metal Gear*, *Ridge 4* a tak dále. Tyto hry nám ukázaly, že PlayStation má stále ještě dobrý potenciál pro vytváření skvělých her.

„Bylo opravdu příjemné vidět, jak se lidé při prvním hraní hry baví, pokřikují a nadávají na druhé hráče."

Jak moc jste museli ždímat PlayStation. Použili jste zařízení Performance Analyser?

Padrig: Pořídili jsme si vlastní Performance Analyser a použili jsme ho k tomu, abychom z šedé krabičky vymačkali maximální možný výkon až do poslední kapky. A když se podíváte na rozsah hry, úroveň detailnosti tratí a množství animací a fyziky, uvidíte, že se nám to podařilo.

Ivar: Naší výhrou bylo, že když jsme začali vytvářet hlavní algoritmus, podařilo se nám udělat engine, který nejenže dosahoval maximálních možných rychlostí, ale také nám poskytl možnost využít všechny hardwarové vymoženosti PlayStation. Důležitým rozdílem mezi naším a ostatními algoritmy je to, že všechny naše polygony jsou zároveň stínované Gouraudovou technikou i texturované. Celý náš grafický kód je manuálně převeden do zásobníku a zasazen do malé cache, takže 80 procent hry probíhá v malém zásobníku pomocí rychlé vyrovnávací paměti. Jednoduše řečeno, můžeme pohánět mnohem více polygonů se všemi těmi efekty než většina ostatních her na PlayStation.

Co vám v *Speed Freaks* dělá největší radost?

Padraig: Musím říct, že je to slovo začínající na Z. A to je zábavnost. Sony hru přednedávnem testovali v různých věkových skupinách a bylo opravdu příjemné vidět, jak se lidé při prvním hraní hry baví, pokřikují a nadávají na druhé hráče v režimu multiplayer.

Phil: Z výtvarného hlediska je to pocit, který hráče ovládne, když se prohánějí prostředím. Jsem také velice spokojen s rozsahem a arkádovou atmosférou úrovní. Do této hry jsme zabudovali všechny grafické triky, které jsme znali. Například - v rozhovoru s tvůrci *R4* jsem četl, že jejich hra je jediná závodní hra, kde na všechno použili Gouraudovo stínování. No a teď na tento seznam mohou připsat i *Speed Freaks*. A my máme navrch k tomu všemu ještě průhlednost, z-buffering, odrazy světel na objektivu kamery, efekty rozpadu, mapování prostředí a úžasný efekt „predator". A ani to ještě není všechno.

I když jde očividně o komediální a komiksový titul, je vnitřní fyzika hry velice realistická, něco jako v *Ridge 4*...

Padraig: Fyzikální model hry je dost realistický, ale stále jsme si byli vědomi toho, že se snažíme o zábavnou hru a ne o simulátor. Takže s tímto vědomím jsme použili realistickou fyziku jako základ, ale upravili ji tak, aby odpadlo všechno nepříjemné a nudné, a naopak jsme podpořili skvělé zábavné prvky.

Ivar: Se zakódováním fyziky do hry bylo dost problémů. Když budete řídit ve skutečnosti, rozhodně nebudete chtít narážet do zdi, v závodní hře to ale budou lidé určitě zkoušet, a jistě by se jim nelíbilo, kdyby na to doplatili. Proto je ve fyzice hry zakódována spousta zvláštních nerealistických výjimek, aby bylo řízení mnohem větší legrace než ve skutečnosti. Takže místo abych použil nefyzikální ovládací systém, jsem vytvořil realistický, ale zakódoval jsem do něj některé umělé síly a reakce, abych zabránil nechtěným efektům a umožnil vysoké rychlosti.



Detailnost tratí vypovídá o tom, že jste nad designem strávili spoustu času.

Padraig: Všechny tratě jsme nejprve načrtli na velký list čistého papíru a detailně prokreslili základní trasu, všechny zkratky a alternativní cesty (kterých je tu spousta), rozmanité objekty na stranách atd. Pak jsme mohli pokročit, vymodelovat základní trasu a včlenit ji do algoritmu, abychom věděli, jak se převede z papíru do PlayStation. Cesty se samozřejmě mohly změnit, ale v tomto stádiu jsme měli dokonalou představu, kudy cesta vede. A po dotvoření jízdního povrchu mohli výtvarníci přidat okolní krajinu, budovy a všechno ostatní. Tyto modely si pak vzali do parády výtvarníci přes textury a doplnili vzhled povrchů, osvětlení, plastické stínování atd. Myslím, že tak široké rozmanitosti a vysoké kvality v designu tratí se nám podařilo dosáhnout především proto, že jsme nepoužili nějaký universální traťový editor. Hodně her tento způsob používají, ale nám se zdá, že jsou pak všechny trati na jedno brdo. Místo toho jsme všechny tratě vytvořili podle jedinečných nákresů, což sice zabralo mnoho času, ale pomohlo nám vytvořit charakteristické okruhy.

Ivar: Naše programovací nástroje byly vytvořeny tak, aby výtvarníci mohli snadno měnit jak trasy, tak postavy, zadat jednoduchý konvertovací příkaz a za méně než dvě minuty trasu radikálně předělat. Takže nejenže mohli testovat, aniž by museli předělávat celý herní kód, ale všechny provedené změny si také mohli za velice krátkou dobou prohlédnout přímo ve hře. Při finálním předělávání tratí i celého vzhledu hry to bylo k nezaplacení.







Skvělé obrázky. Na jednom z příštích CD očekávejte demo. Už to máme slíbené.

PŘEDPLATNÉ

Předplaťte si PlayStation Magazín, jediný český časopis, který vám poskytne pravidelný, úplný a zábavný servis o všem, co se týká konzoly Sony PlayStation. Ke každému číslu je zároveň přibaleno exkluzivní CD plné hratelných dem z nejnovějších her.

Předplatné PSM se jednoduše zařídí: stačí vyplnit složenku typu C (ceny předplatného viz níže), na druhou stranu do zprávy pro příjemce napsat, od jakého čísla si přejete časopis předplatit, a poslat na adresu: PSM-předplatné, Šantrochova 16, 160 00 Praha 6.





Díky předplatnému PSM získáte výhody: ušetříte oproti jednotlivému nákupu na stáncích (při ročním předplatném celých 360 korun), nebudete muset shánět časopis na stáncích a, při ideální konstelaci, ho navíc dostanete do rukou dříve, než bude v prodeji.

CENY PŘEDPLATNÉHO:

6 čísel	1260 Kč	12 čísel	2400 Kč
6 čísel doporučeně	1380 Kč	12 čísel doporučeně	2640 Kč

Pokud nemáte dostatečně chráněnou poštovní schránku, zvažte možnost předplatného s doporučenou poštou.

PLAYSTATION 1998

V čísle 11 PlayStation Magazín vyhlásil svou výroční anketu s jedním hlavním a několika vedlejšími záměry. Ten hlavní je zcela jistě určení hry, která byla našimi čtenáři v loňském roce ta úplně nejoblíbenější. Vedlejší cíle jsou zhmotněny v dalších kategoriích, které jsme zčásti přenechali taktéž vám a zčásti se jich ujali sami. Na čtyřech stranách vám přinášíme výsledky, jež jsme shromáždili. I když jste nám přidělali neuvěřitelně hojnou účastí šílenou sčítací práci, přesto vám srdečně děkujeme!

ROZHODOVALA REDAKCE A JEJÍ SPOLUPRACOVNÍCI:

NEJORIGINÁLNĚJŠÍ HRA
Hra, která se vyznačovala nejpůvodnějšími prvky v hratelnosti.

KULA WORLD
Kula World zcela určitě není nejlepší hra pod sluncem, ale ke zvolení vítěze této kategorie nás vedly trochu jiné pohnutky. Stylem hry i grafickým provedením se jedná o nevídaný koncept a to vše se spojilo do zábavného logického titulu, který dělá čest platformě PlayStation. To nakonec rozhodlo i o vyřazení nejvážnějšího konkurenta v podobě hry *Tenchu*.

NEJLEPŠÍ GRAFIKA
Hra, která udělala technicky i esteticky nejlepší vizuální dojem.

GRAN TURISMO
Fantastické modely desítek různých automobilů, nevídaně dokonalé pohledy a skvěle graficky provedený replay. Výtečnou grafiku mělo v loňském roce více her, v první řadě nás určitě napadne *Tekken 3*, *Tomb Raider 3* nebo *Spyro the Dragon*, ale nakonec jsme z výše řečených důvodů dali přednost právě *Gran Turismu*, hře, která se zaslouženě zapsala do dějin.

NEJLEPŠÍ TECHNICKÉ PROVEDENÍ
Hra, která využila daný hardware nejúčelnějším způsobem.

TEKKEN 3
Když porovnáte arkádový automat *Tekken 3* a jeho playstationovou inkarnaci na pět let staré konzole, až pak plně pochopíte, jaký zázrak se lidem od Namca vlastně podařil. Za superúčelné vyždímání hardwaru konzole si pozornost jistě zaslouží i zejména *Gran Turismo,* ale podle našeho názoru je *Tekken 3*, byť jen o kousíček, přeci jen v tomto ohledu lepší.

NEJLEPŠÍ VYDAVATEL
Firma s nejvíce vyváženým repertoárem vydaných her.

CODEMASTERS
Výběr se soustředil na vydavatele, který v daném roce přispěl nejvyrovnanější řadou skvělých her, a přitom nesklouzl k méně dobrým, průměrným či dokonce špatným titulům. Codemasters si jednoznačně vítězství v této kategorii zasloužili: zejména za tak nádherné hry, jako jsou *TOCA 2*, *Colin McRae Rally* a *Music*. Navíc ani letošek nevypadá pro Codemasters vůbec špatně.

NEJVĚTŠÍ ZKLAMÁNÍ
FORMULA ONE 98
Zklamání = velký rozdíl mezi očekáváním a skutečností.

NEJLEPŠÍ INTRO SEKVENCE
ABE'S EXODDUS
Nádherná animace, skvělý styl, vynikající humor, poutavý příběh.

NEJOŠKLIVĚJŠÍ 'KOČKA' VE HŘE
RED LOTUS ze hry *Deathtrap Dungeon*
Jednoznačně nejméně zdařilá následnice Lary Croft.

NEJLEPŠÍ HARDWARE
joypad DUAL SHOCK
Vynikající technické dílo za skvělou cenu.

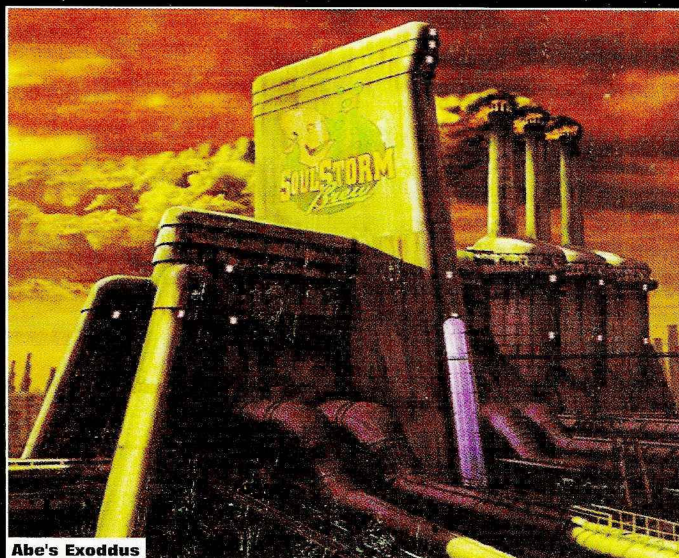

Dual Shock


Formula 1 '98


Red Lotus


Gran Turismo


Tekken 3



Abe's Exoddus


Kula World


Codemasters

PLAYSTATION 1998

ROZHODOVALI NAŠI ČTENÁŘI

NEJSYMPATIČTĚJŠÍ HRDIN(K)A

LARA CROFT ze hry Tomb Raider III
Lara Croft zvítězila v této kategorii naprosto přesvědčivě. Všechny ostatní nominované postavičky skončily daleko hluboko za ní. Rozdíl mezi vítězkou a ostatními by nemělo smysl uvádět v jednotkách hlasů, ale v celých násobcích. Každopádně to byl částečně předvídatelný výsledek. Lara jako jediná postava z nominovaných je ženského rodu (a nepochybně omámila mnohé naše čtenáře vysíláním virtuálních erotických vln) a také je celkově mnohem větší hvězda než všichni ostatní. Octla se dokonce na obálkách mnohých neherních časopisů a to je co říci. Měla rozhodně nefér reklamu, ale to už je život. Lara Croft je jednoznačně královnou čtenářů PSM. Tak tedy, ať žije letošní královna!

2. místo: Duke Nukem, 3. místo: Leon

NEJROZTOMILEJŠÍ ZVÍŘÁTKO

ABE ze hry Abe's Exoddus
Jednoznačně nejnapínavější průběh mělo hlasování o nejoblíbenější playstationové zvířátko. Možná jste viděli známou cimrmanovskou hru, kde první Čech na pólu prohlašuje, že jeho úspěch je tak trochu zkalen tím, že je Němec. Vítězství Abeho v této kategorii je tak trochu zkaleno tím, že není zvířátko, ale jinak jsme mu všichni v redakci moc fandili. Je to takový týpek, který budí soucit okolí, kdežto jeho nejzdatnější soupeř Crash působí trochu jako sebevědomý drzoun. Tak bylo snad spravedlivé, že Abe nakonec, byť jen o několik málo hlasů, zvítězil a vysloužil si místo vedle krásné Lary a příšerného Lickera. Třetí místo s odstupem drželo zvířátko, do něhož firma Sony vkládala naději budoucího maskota PlayStation.

2. místo: Crash, 3. místo: Spyro

NEJLEPŠÍ PADOUCH

LICKER ze hry Resident Evil 2
Brutální, odporná, přímočará zápornost Lickera zvítězila nad sobeckou a vychytralou postavou glukkonského generála. Docela těsně, ale přeci jen. Průběh hlasování byl zde poměrně značně napínavý. Dlouho to vypadalo, že vítězem se stane karikatura prototypu nemilosrdného kapitalisty osmnáctého století ze hry *Abe's Exoddus*, ale nakonec věčně dotahující monstrum ze hry, kde o hrůzu a děs nouze rozhodně není, nasadilo (obrazně řečeno) k strhujícímu finiši a zvítězilo. Máme-li z toho učinit nějaký závěr, pak snad ten, že čtenáři PSM dávají přednost jasně definovanému, lidství zcela zbavenému zlu před postavami, které by mohly snad i při výrazně negativní roli budit alespoň trochu sympatií.

2. místo: Glukkon, 3. místo: Cortex

TOP 10 EVROPA (PAL)

1. Gran Turismo
2. FIFA '99
3. Tomb Raider 3
4. Tekken 3
5. Road to World Cup
6. Resident Evil 2
7. Tomb Raider (budget)
8. Crash Bandicoot (budget)
9. Tomb Raider 2
10. Colin McRae Rally

(zdroj: SCEE)



TOP 10 USA

1. Gran Turismo
2. Resident Evil 2
3. WWF Warzone
4. Crash Bandicoot 2 (budget)
5. Madden 99
6. Tekken 3
7. Crash Bandicoot 3
8. NFL GameDay 99
9. Metal Gear Solid
10. Tomb Raider (budget)

(zdroj: GameWeek)



TOP 8 JAPONSKO

1. Biohazard 2
2. Gran Turismo
3. Tekken 3
4. Parasite Eve
5. Xenogears
6. World Cup 98
7. Star Ocean The Second Strory
8. Xi

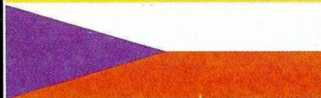
(zdroj: Famitsu)



TOP 10 ČESKO

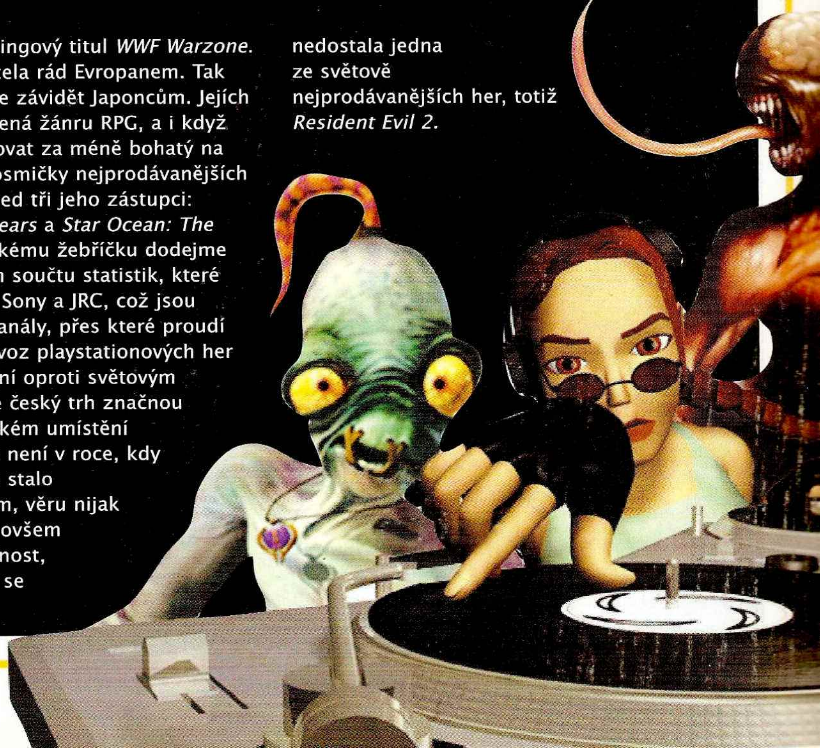
1. Tomb Raider 3
2. NHL '99
3. Gran Turismo
4. Tekken 3
5. Crash Bandicoot 3
6. Hercules (budget)
7. Crash Bandicoot 1 (budget)
8. NHL '98
9. Tekken 2 (budget)
10. Colin McRae Rally

(zdroj: Sony, JRC)



PRODEJNÍ ŽEBŘÍČKY:

Ještě než přistoupíme k zhodnocení výsledků nejdůležitějšího hlasování vůbec, pro srovnání a úplnost uvádíme i žebříčky prodejnosti pro Evropu, Japonsko, USA a Česko. Zajímavé je, že videoherní průmysl je snad jediný zábavní obor, kde se prodeje, hlasy čtenářů i kritiků téměř shodují. Při zběžném pohledu na tři světové žebříčky je zřejmé, že prodejně nejúspěšnější playstationovou hrou roku 1998 bylo *Gran Turismo*. Podle součtu umístění lze též odhadnout, že na druhém místě se umístil *Resident Evil 2* (*Biohazard 2*) následovaný *Tekkenem 3*. Všechny tyto hry bodovaly vysoko v top 10 ve všech třech významných teritoriích. Evropským specifikem je zejména titul *FIFA* od Electronic Arts, který je v první desítce zastoupen dokonce dvakrát, a také třetí *Tomb Raider*. Pouze v USA jsou pro změnu vysoce populární simulátory amerického fotbalu *Madden* a *GameDay* a ovšem také wrestlingový titul *WWF Warzone*. Někdy je člověk docela rád Evropanem. Tak trochu však můžeme závidět Japoncům. Jejich země je totiž zaslíbená žánru RPG, a i když rok 1998 lze považovat za méně bohatý na špičkové tituly, do osmičky nejprodávanějších se přesto dostali hned tři jeho zástupci: *Parasite Eve*, *Xenogears* a *Star Ocean: The Second Story*. K českému žebříčku dodejme jen, že je výsledkem součtu statistik, které nám poskytly firmy Sony a JRC, což jsou místní distribuční kanály, přes které proudí veškerý oficiální dovoz playstationových her k nám. Dle očekávání oproti světovým výsledkům vykazuje český trh značnou výstřednost ve vysokém umístění hokejových her, což není v roce, kdy se národní mužstvo stalo olympijským vítězem, věru nijak překvapivé. Co nás ovšem zaskočilo, je skutečnost, že do první desítky se nedostala jedna ze světově nejprodávanějších her, totiž *Resident Evil 2*.



PLAYSTATION 1998

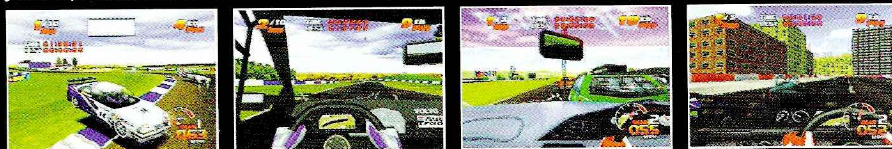
ROZHODOVALI NAŠI ČTENÁŘI

HRA ROKU 1998
Nejdříve si uveďme pořadí na 20. až 11. místě:

20. Colony Wars Vengeance (9/10),
19. Circuit Breakers (9/10),
18. Cool Boarders 3 (8/10),
17. International Superstar Soccer Pro '98 (9/10),
16. Music (9/10),
15. Need for Speed 3 (7/10),
14. Moto Racer 2 (7/10),
13. MediEvil (8/10),
12. Spyro the Dragon (8/10),
11. Duke Nukem: Time to Kill (9/10)

10. TOCA 2: TOURING CARS

Vydavatel: Codemasters
Hodnocení v PSM: 9/10
Kvalitní pokračování hry, která když v roce 1997 vyšla, stanovila nové standardy realismu v závodních hrách, se těsně vešlo do nejoblíbenější desítky našich čtenářů, když uniklo dotahujícímu tandemu *Duke Nukem: Time to Kill* a *Spyro the Dragon*. Druhý díl hry *TOCA* se velmi povedl, což jsme v předvánočním čísle ocenili v recenzi, a jsme rádi, že svými hlasy jste dali najevo souhlas.



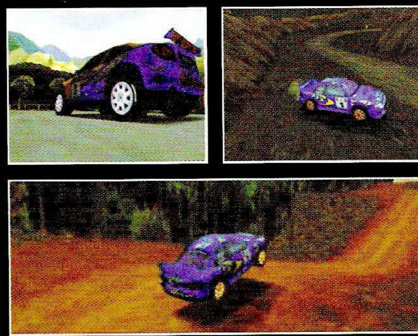
9. FIFA '99

Vydavatel: Electronic Arts
Hodnocení v PSM: 9/10
Nejoblíbenější sportovní hra Evropy je u nás v Česku až druhá po své 'stájové' hokejistické kolegyni. Sportovní žánr bodoval u našich čtenářů o malinko slaběji, než jsou výsledky prodejnosti. Že by důsledek našeho nenápadného výchovného působení? To není možné, žádné působení totiž nebylo. I my jsme fanoušky dobrých sportovních her a tahle mezi ně rozhodně patří.



8. COLIN MCRAE RALLY

Vydavatel: Codemasters
Hodnocení v PSM: 9/10
Colin McRae Rally je doposud králem mezi off-road závodními hrami na PlayStation. Hra se vynořila vcelku nenápadně, pak se těšila vysokému hodnocení v PSM i zájmu hráčů a nakonec v žánru, kde nejdůležitější slovo mají silné benzínové motory, je jasnou loňskou dvojkou za famózním *Gran Turismem*. Osmou příčku v hlasování si držela neochvějně po celou dobu sčítání.



7. NHL '99

Vydavatel: Electronic Arts
Hodnocení v PSM: 8/10
Nejnovější inkarnace nejprodávanější a nejoblíbenější sportovní série v českých zemích měla sice jen pár drobných zlepšení (a novou sezónu) oproti vynikajícímu *NHL '98*, ale přesto, jak vidno, u vás nijak nepropadla. V hlasování se často, jako na nějaké houpačce, střídala o šesté místo s *Crashem*, leč vaše přízeň se nakonec přiklonila k plošinovce od Sony.



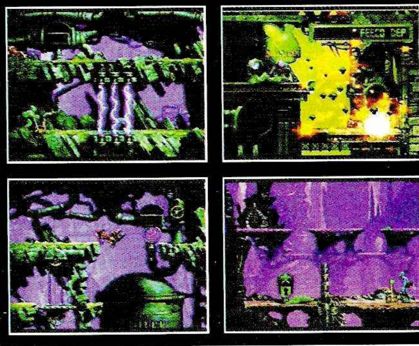
6. CRASH BANDICOOT 3: WARPED

Vydavatel: SCEE
Hodnocení v PSM: 9/10
Určitě nejlepší díl série spatřil světlo světa těsně před koncem roku (byl to takový vánoční dáreček), a přesto se dostal hodně vysoko jak v prodejnosti, tak v této čtenářské anketě. Během hlasování to bylo s posledním vtělením nejpopulárnější hokejové hry na ostří nože, *Crash* měl však jednoznačně silnější finiš. Prostě řečeno: získal si srdce mnohých z vás.



5. ABE'S EXODDUS

Vydavatel: GT Interactive
Hodnocení v PSM: 8/10
Skutečnost, že dvourozměrná, herně vysoce náročná a příběhově silná hra, jako je *Abe's Exoddus*, se v hlasování našich čtenářů umístila na skvělém pátém místě, nás nesmírně potěšila. Dokazuje totiž, že alespoň částečně ještě stále platí, že pro informované hráče je na předním místě kvalita hry, myšlenková náplň a stylová vytříbenost.



4. TEKKEN 3

Vydavatel: Namco
Hodnocení v PSM: 10/10
Tekken 3, nejpopulárnější bojovka současnosti, byla jmenována našimi čtenáři velice často, obvykle na druhém nebo třetím místě. Patrně zde sehrála svou roli skutečnost, že je to 'jenom' bojovka. Nedostala se na stupínek vítězů, ale zaznamenala rozhodně dobrý výsledek, který nás, stejně jako celá tato anketa, ujistil, že desítku v PSM dostávají skutečně jen ty nejlepší hry.



PLAYSTATION 1998

ROZHODOVALI NAŠI ČTENÁŘI

3. RESIDENT EVIL 2









Vydavatel: Virgin
Hodnocení v PSM: 9/10

Medaili si nakonec pro sebe dokázal urvat krvavý horor *Resident Evil 2*, hra, která zdobila obálku našeho historicky prvního čísla. Soupeření s *Tekkenem 3* bylo po celou dobu hlasování velice těsné. *Tekken 3* byl jmenován mnohem častěji, ale fanoušci *Resident Evilu 2* ho jmenovali vícekrát na prvním, pěti body hodnoceném místě, a to rozhodlo. Jak vidno, je to kultovní titul, který si získal velmi oddané fanoušky. Co dodat? K této volbě vám rozhodně gratulujeme. Třetí místo této nejen brutální, hrůzostrašné a mládeži nepřístupné, ale i vysoce kvalitní, skvěle hratelné záležitosti nesmírně sluší. Hra to není sice nijak výrazně dlouhá, ale díky různým bonusům, chytře rozloženým trofejím a neuvěřitelně napínavé atmosféře se dodnes, tři čtvrtě roku po vydání, zhusta hraje.

2. GRAN TURISMO

Vydavatel: SCEE
Hodnocení v PSM: 10/10

Na stříbrné pozici se díky vašim hlasům ocitla hra, která celosvětově shrábla patrně největší díl zájmu, obdivu a ocenění (jak ve smyslu komerčním, tak odborném). *Gran Turismo* se poměrně brzy usadilo na druhé příčce a udržovalo si před dalšími tituly v řadě poměrně stabilní náskok. Je to hra, která předefinovala hranici technických i herních možností na PlayStationu. Jako jedna z prvních využila výhod Performance Analyseru a využila mnohé rezervy pět let staré konzoly tak, že výsledek z technického hlediska může směle konkurovat mnohem pokročilejším a dražším herním systémům. Z hlediska herního zážitku si dokonce odvažujeme tvrdit, že nemá ne světě, bez ohledu na platformu, konkurenci. Je to titul, který ve svém žánru, stejně jako *Tekken 3* v bojovkách nebo *Metal Gear Solid* v akčních hrách, ční vysoko nad ostatní.

1. TOMB RAIDER 3

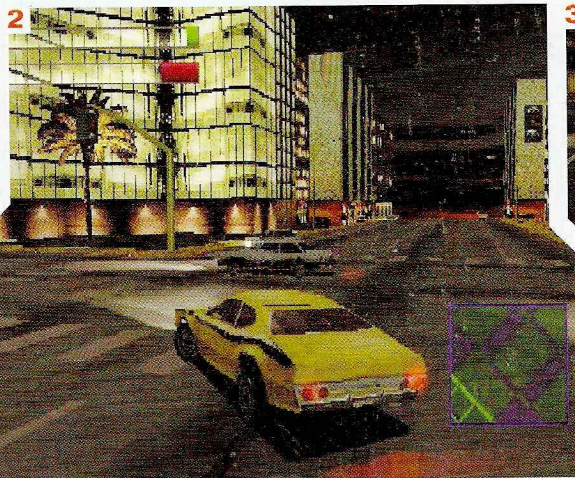
Vydavatel: Eidos
Hodnocení PSM: 10/10

Vrchol kariéry zastihl Laru Croft, nejpopulárnější postavičku čtenářů PSM, v třetím, technicky nejpokročilejším, pokračování hry *Tomb Raider*. Z hlediska našich čtenářů jednoznačně platí: Přišel, viděl, zvítězil. Náskok této hry oproti *Gran Turismu* byl zřejmý od prvních dnů sčítání hlasů a tento rozdíl se nikdy nesnížil na nějakou napínavou úroveň. *Tomb Raider 3* je hra, která se poučila z nedostatků svého předchůdce. Vrátila se tu skvělá dobrodružná atmosféra prvního převratného dílu série. Největší pokrok hra zaznamenala v technickém slova smyslu. Poprvé se představila ve vyšším rozlišení, a dala tak plně vyniknout nádhernému prostředí. Z grafického hlediska tu bylo mnoho dalších zlepšení. Ať už šlo o nepravidelnou polygonovou strukturu scenérie, světelné efekty či detailnost a rozmanitost textur, ve všech ohledech vypadá a působí *TR 3* jako nejlepší hra série. Kromě toho je *TR 3* samozřejmě výborná záležitost i ve smyslu čistě herním. *TR 3* je především obrovská výzva, je to nesmírně rozsáhlá a, díky systému ukládání odlišnému od PC verze, i velice obtížná hra, která průměrnému hráči vydrží na dlouhé týdny. A to nás těší patrně nejvíce. Vybrali jste hru roku, která dokazuje, že přednost dáváte nejen grafice, jménu či reklamě, ale i kvalitě a náročnosti.








[1] Po ulicích San Francisca jezdí proslulé zubačkové tramvaje. [2-3] Mise v Los Angeles se odehrávají exkluzivně pod rouškou temnoty. [4] S taxíkem si zajezdíte po ulicích New Yorku. [5] Policii v této hře náleží úloha obtížného hmyzu.





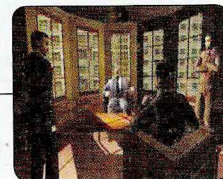
Driver

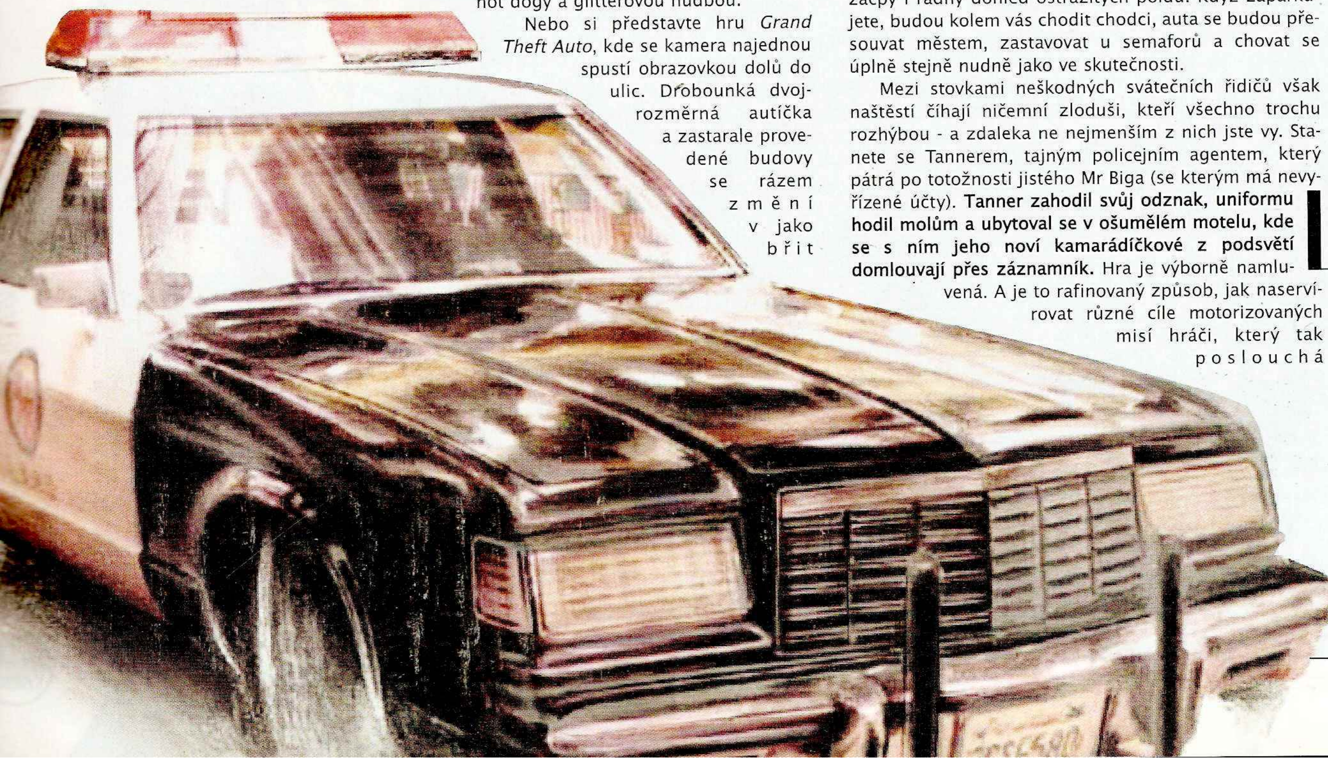
Staňte se králem silnic Ameriky sedmdesátých let s károu, ve které by si člověk mohl otevřít restauraci. ***Driver* je *Grand Theft Auto* ve 3D.** Dokonce snad ještě lepší.

Představte si *Ridge Racera 4*. Nebo *Gran Turismo*. Představte si auta, tratě, řízení. Teď si představte, že nechcete jet dál po vytýčené trati. Představte si, že zatočíte do vedlejší ulice, kam se nesmí. Představte si, že dlouhé kilometry jedete v protisměru. Nezastavujete u světel na červenou, bude-li zácpa, střihnete si to po chodníku a veselíte se ze svobodného, jakýmikoli regulemi nesvázaného života. Představte si, že vzduch voní benzínem, hot dogy a glitterovou hudbou.

Nebo si představte hru *Grand Theft Auto*, kde se kamera najednou spustí obrazovkou dolů do ulic. Drobounká dvojrozměrná autíčka a zastarale provedené budovy se rázem změní v jako břit ostrou trojrozměrnou realitu. Chodci, místo aby jen ploše klouzali, se teď doopravdy procházejí po ulicích a domy a stromy na chodnících vrhají ve svitu slunného dne chladivé stíny. To, co si představujete, je (v kostce) *Driver*, nová hra od tvůrců *Destruction Derby 1* a *2*. Hra, která přestože pracuje s auty, asfaltem, pneumatikami a volanty, není tak úplně závodní hrou. Jde totiž o první skutečně reálné korzování po ulicích slavných měst pro PlayStation. Najdete tu světelné semafory, dopravní zácpy i řádný dohled ostražitých poldů. Když zaparkujete, budou kolem vás chodit chodci, auta se budou přesouvat městem, zastavovat u semaforů a chovat se úplně stejně nudně jako ve skutečnosti.

Mezi stovkami neškodných svátečních řidičů však naštěstí číhají ničemní zloduši, kteří všechno trochu rozhýbou - a zdaleka ne nejmenším z nich jste vy. Stanete se Tannerem, tajným policejním agentem, který pátrá po totožnosti jistého Mr Biga (se kterým má nevyřízené účty). **Tanner zahodil svůj odznak, uniformu hodil molům a ubytoval se v ošumělém motelu, kde se s ním jeho noví kamarádíčkové z podsvětí domlouvají přes záznamník.** Hra je výborně namluvená. A je to rafinovaný způsob, jak naservírovat různé cíle motorizovaných misí hráči, který tak poslouchá









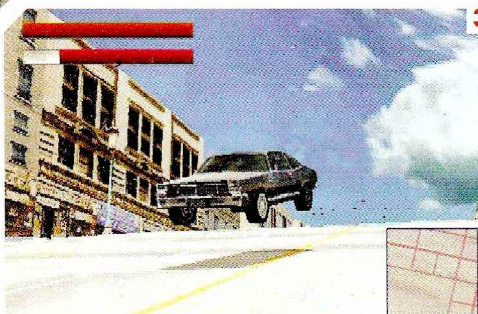


■ VÝROBCE:	Reflection	■ VYDAVATEL:	GT Interactive
■ DATUM VYDÁNÍ:	duben	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
		■ STYL:	městský autodrom

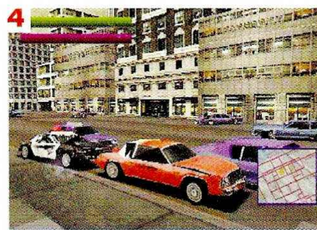
[1-2] Policajtům nebude trvat dlouho, než zjistí, že tohle není jen obyčejný taxikář-emigrant. [3] Scény z ulic San Francisca připomínají stejnojmenný seriál. [4] Poldové zvítězí, poté co vám auto rozmlátí na kusy. Horní sloupeček vám ukazuje stav vašeho vozidla. [5-6] Spodní sloupeček ukazuje stupeň zaujatosti a agresivity policie.

1

2

3

6

5

4


POKUD SE VÁM MISE ZAMLOUVÁ, PŘIJMĚTE JI A OCTNETE SE PŘÍMO VE SVÉM AUTĚ.

nabídky špinavé práce, jež je zrovna k mání. Každá mise obsahuje propozice, které říkají, že máte zničit protivníkovo auto nebo doručit tajemný balíček a podobně. To, kterou misi si právě vyberete, záleží čistě na vás. Zapnete si záznamník, dozvíte se kolik jste dostali nových vzkazů a jste vyzváni, abyste si je poslechli. Všechno jsou to detaily o výpravách (nebo příležitostech), které jsou Tannerovi nabízeny. Někdy na vás bude čekat jen jediný vzkaz, jindy tu budou tři nebo čtyři plus nějaký legrační omyl a vzkazy od kamarádů pro osvěžení. Když se vám některá mise zalíbí, přijmete ji a přenesete se do auta před motelem. Jakmile jste ve svém voze, radar (napravo dole) vám ukáže, kam máte zamířit, přičemž zobrazuje i rozmístění policejních hlídek. Někdy mise začíná cestou do garáží, kde váš přítel skladuje vozy, ze kterých si můžete vybrat. Vaše rozhodnutí by měla ovlivnit zvolená mise v kombinaci s rychlostí, akcelerací a sílou každého auta. Čas od času vás půvabně zamotaná zápletka hry zavede do garáží zpět, abyste si auto opravili nebo si vybrali lépe.

Některé mise musíte absolvovat v určitém voze. Sem patří například jedna z těch, které se PSM nejvíc líbily, kde ve svém nevinně vypadajícím taxíku vyzvednete vůdce nepřátelského gangu a pak s ním musíte prová-

ČISTÝ ÚNIK

V jedné z prvních misí musíte dopravit skupinu zlodějů zpátky na základnu - a cestou musíte unikat policii.


Mise v Miami začínají před tímto motelem. Máte 1min 17s na to, abyste se dostali k bance. Hoďte sebou!


Zvládnete to za sedm vteřin do limitu. Zloději vám naskáčou do auta a na scéně se objevují poldové.


Ti jsou agresivní a snaží se vás nabourávat. Šlápněte na plyn! S pomocí šipky na mapě najdete místo skrýše.


Policajti blokují svými auty magistrálu, a když se kolem prořítíte, začnou vás pronásledovat. Musíte je setřást.


Pak musíte ještě chvíli kličkovat a nakonec dorazíte nepozorováni ke skrýši. Zaparkujte a máte padla.

PRŮVODCE

Pro případ, že patříte mezi sortu kosmopolitních boháčů, kteří San Francisco a jiná velkoměsta znají jako své boty, se tvůrci hry *Driver* maximálně vynasnažili, abyste se cítili jako doma, a vložili do hry mnohé pamětihodnosti i strukturu měst. Pro ty, co se naopak ještě za humna nedostali, uvádíme seznam turisticky atraktivních míst, které ve hře najdete. Nezapomeňte je navštívit!

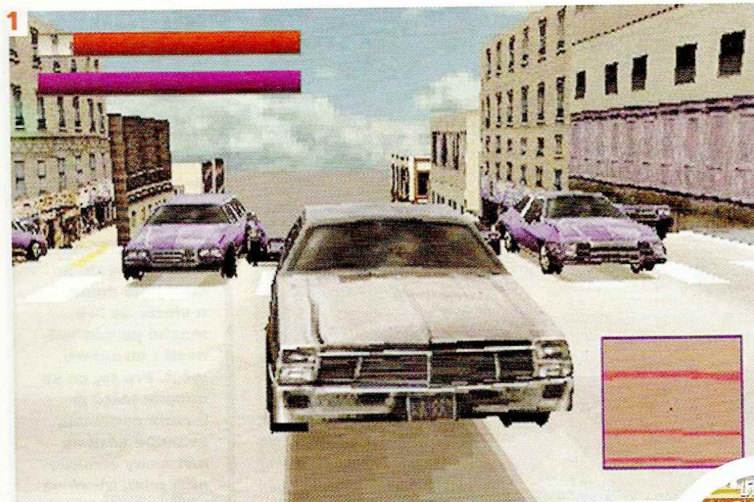
NEW YORK

Známá místa:
Staten Island
Wall Street a financial district v New Yorku
Washing Square Park
Madison Square Park
Union Square
Brooklyn Battery Tunnel
Brooklyn

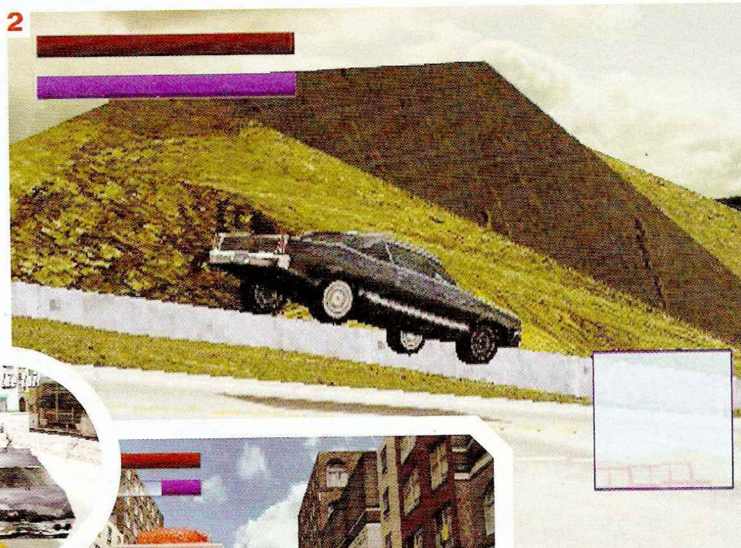
Budovy:
Empire State
Chrysler Building
General Post Office
Grand Central Stat.
Met Life Building
Washington Arch
Madison Square Garden
City Hall
Tweed Courthouse Municipal Building
World Trade Centre
Times Square
Brooklyn Bridge

MIAMI

Známá místa:
South Beach
Ocean Drive
Bal Harbour
Dodge Island
Star Island
MacArthur Causeway
Julia Tuttle Causeway
Bayside Marina (s Hard Rock Café)
Miami Beach
Marina Intercoastal waterway
Downtown
Coconut Grove
Coral Gables ►

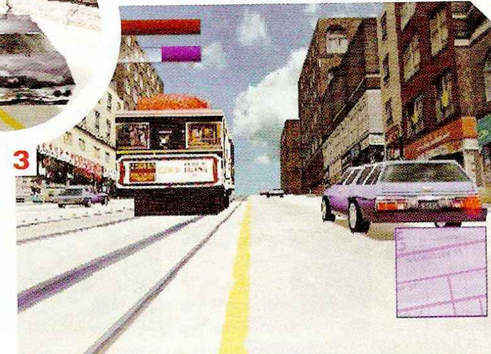


[1] Režim Replay vám umožňuje vyrobit si vlastní fantastické filmové sekvence o honičkách v autech. [2] Pokud jste někdy hráli Destruction Derby 2, budete tato klasická auta znát velice důvěrně. [3] Možností nastavení kamer ve hře je téměř nekonečně. [4] Grafika je naprosto skvělá, ale hudba a zvuky jsou snad ještě lepší. [5] Tramvaje můžete použít jako krytí před policejními vozy.









CELKEM JE ZDE PLNÝCH 44 MISÍ A ÚSPĚŠNÉ DOKONČENÍ NĚKTERÝCH Z NICH VÁM UMOŽNÍ PŘÍSTUP DO MNOHA DALŠÍCH.

dět všechny možné exotické manévry, které znáte, s cílem pořádně toho člověka vystrašit. „Strachometr" nahoře na monitoru vám ukazuje, jak moc se bojí. Jiná mise vyžaduje opatrné převezení bedny nitroglicerinu na korbě dodávky. Naneštěstí se o vašem výletu dozví poldové a snaží se vás dostat. Vzniká tak výtečná kombinace zdrhání před policajty (musíte jet jako šílenec) a snahy nenechat si sežehnout záda výbuchem nákladu. A znovu přichází ke slovu měřič, jehož stupnice tentokrát ukazuje otřesy vašeho pokladu.

Celkem je ve hře 44 misí a úspěšné dokončení několika z nich způsobí, že se na vašem přístroji objeví několik dalších. Je možné dostat se od začátku ke konci dokončením 25 misí. Když v nějaké neuspějete, dostanete další šanci. Když ale neuspějete třikrát, jste pro neschopnost ze hry vyřazeni a záleží na poslední uložené hře, kam se můžete vrátit.

Na konci závěrečné mise je váš výkon zhodnocen podle poměru vašich úspěchů/neúspěchů a podle vaší výkonnosti, a získáte tak určitou hodnost, což je systém, který vás bude svádět k dalším a dalším pokusům. Je samozřejmé, že když hrajete podruhé, můžete narazit na úrovně, které jste při prvním hraní vynechali. Přidejte si k tomu minihry (více v rámečku) a máte o práci na několik měsíců postaráno.

To máme auta, zcela ilegální mise a těžkou policejní ostrahu - takže v podstatě jde o *GTA* ve 3D. Nicméně takhle to z mnoha důvodů říct prostě nelze. Když už jednou sedíte v autě, nemůžete ho uprostřed mise vyměnit, takže se nekonají žádné krádeže aut, žádné

HONIČKA PODRUHÉ, KLAP

Jednou z nejlepších vlastností hry *Driver* je, že máte k dispozici nástroj pro skvělou analýzu své akce. Na konci každé mise si můžete celý svůj výkon přehrát - pěkně obrázek po obrázku - nastavovat si kamery a režírovat si svůj akční minifilm, který si pak můžete nahrát na paměťovou kartu.



Nejdříve si nastavte virtuální kameru ve hře. Může být v autě, za autem nebo na pevném stanovišti.

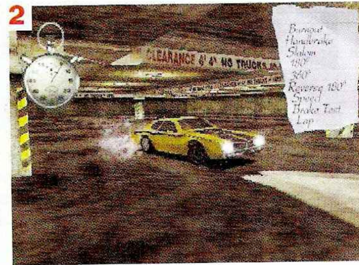


Pak můžete přehrát část, kterou chcete zabírat, z tohoto úhlu. Pokračujete do okamžiku střihu.



Kamery si můžete přepínat až do konce replaye. Pak si všechno pečlivě uložte, pěkně se usaďte a dívejte se.





[1] Tannerův motel. [2] První mise je testovací. Každý úkol je třeba splnit do minuty.

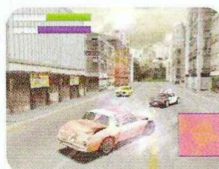
POMŮCKY PRO ŘIDIČE-ŠÍLENCE



Ovládání auta ve hře *Driver* prostě nemá chybu. Většina vozů v nabídce jsou velké, výkonné káry s vynikajícími jízdními vlastnostmi. Obutí je obvykle ve formě přiléhavých silných pneumatik, jež oceníte při vysokých rychlostech na malém prostoru uliček. Pro snadnější zkrocení těchto divokých strojů zahrnuje ovládání hry *Driver* několik málo konvenčních a užitečných vychytávek.



Tlačítko zapalování zároveň sešlápne pedál plynu = žádné prostoje.



Ruční brzda je nastavena tak, aby usnadnila otočky o 180 stupňů.



Postranní tlačítka = podívat se z doprava a doleva.



Přidržení L1 vám umožní ostřejší zatáčení. R1 je klakson.



Obě tlačítka pro pohled do stran = vyklube se z toho pohled zpětný.

1 

2 

3 

5 

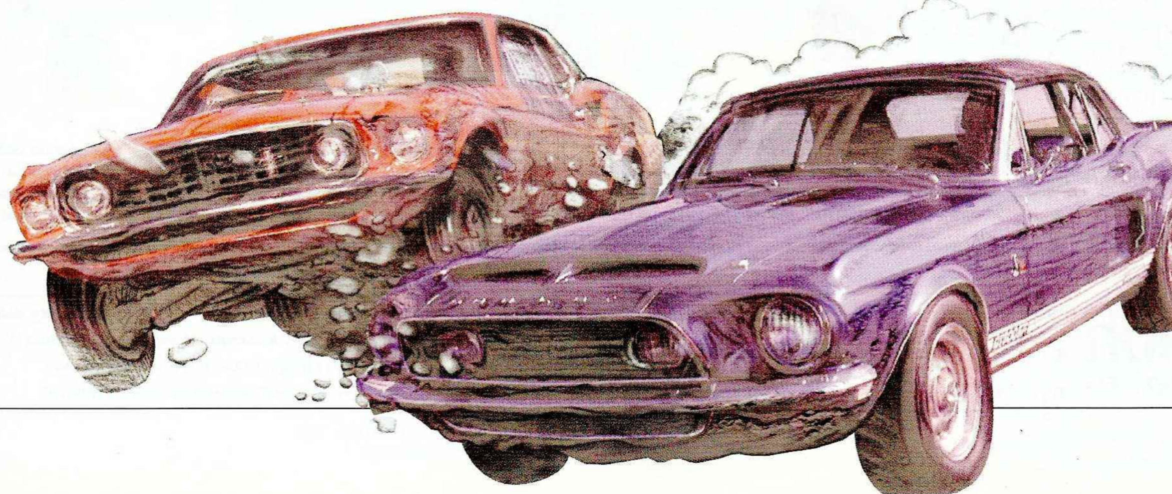
4 

[1] Všechna auta jsou po každém nárazu samozřejmě viditelně poškozená. [2] Noční New York. [3] Smyky nechávají na silnici stopy pneumatik. [4-5] Některé úhly v režimu Replay.



pěší útěky před poldy, a už vůbec ne žádné střílení. Vlastně v celé hře nejsou žádné zbraně. Navíc není možné někoho zabít - dokonce ani přejetím. **Je to bizarní, ale polygonální, chodci, kteří se motají kolem, přecházejí silnici a užívají si hezkého letního dne po kavárnách, odletí z cesty, jakmile se k nim vaše nebezpečné autíčko přiblíží.** Zkusíte sejmout některého člověka, ale on bude létat všude možně kolem, jen vašeho nárazníku se nedotkne ani za nic. Pro ty, kdo se těšili na jatky typu *Grand Theft Auto*, to bude patrně velké zklamání.

Driver totiž není a nechce být *GTA* ve 3D. Jasně že tu najdeme mnohé podobnosti (auta, mise, ilegální činnosti) a možná by *Driver* bez *GTA*, kde se poprvé zformoval styl auta plus zločin, vůbec neexistoval, ale *Driver* si k úspěchu prošlapává svou vlastní cestičku. Pokud *GTA* bylo přístupno od 18 let, i přestože vypadalo jako něco, co vyklopila blbě nažraná kočka, dokážete si představit, jaké cenzuře by musela čelit stejně akční kvalitka, ale vyvedená v nádherném realistickém 3D? Zvlášť vezmeme-li v úvahu možnost vyrobit si v naprosto dokonalém přehrávacím režimu vlastní filmy. *Driver* by se střílením, přejížděním lidí a klokotáním krve stal noční můrou pro mnohé méně odolné hráče, rodiče i kritiky. Tvůrci si dali záležet na tom, aby zdůraznili, že je to hra o řízení - vlastně hra o automobilových honičkách - a to, co hře schází z laciné brutality, je více než vyrovnáno skvěle vyvedeným ovládáním,



PRŮVODCE

MIAMI

Budovy:
- City Hall
- Baltimore Hotel
- Nations Bank Tower
- Dade County Courthouse
- Freedom Tower
- Southeast financial Centre
- Fountainebleau Hilton Hotel (ten s velkým malovaným obloukem po straně)
- South Point Tower
- Hard Rock Cafe (s otáčející se kytarou na střeše!)
- Coco Walk Mall

SAN FRANCISCO

Známá místa:
- Union Square
- China Town
- Fisherman's Wharf
- Telegraph Hill
- Pacific Heights
- Downtown
- Nob Hill

Budovy:
- Trans America Pyramid
- Columbus Towers
- Coit Tower
- Dragons Gate Arch in China Town
- Union Square
- Grace Cathedral
- Place of Fine Arts
- City Hall
- Opera House
- Ferry Building
- Pier 66
- Golden Gate Bridge
- James Flood Building

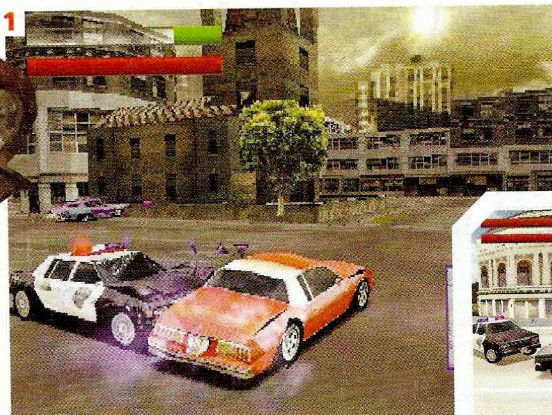
LOS ANGELES

Známá místa:
- Santa Monica
- Beverly Hills
- Rodeo Drive
- Sunset Blvd
- Hollywood Blvd
- Pacific Coast Highway
- Santa Monica Freeway
- Downtown

Budovy:
- Mann's Chinese Theatre on Hollywood Boulevard
- Westin Bonaventure Hotel
- LAX airport

Driver







[1] Při nárazu z aut létají úlomky. [2] Scenérie je přecpána různými pamětihodnostmi. Pro všechny fanoušky opery, tohle je Carnegie Hall v New Yorku.

dokonale propracovanou strukturou města a originálně vymyšlenými misemi.

Každé ze čtyř měst ve hře (New York, San Francisco, Los Angeles a Miami) je věrnou maketou (části) svého skutečného protějšku. Hra je nahuštěna do oblasti 30 mil čtverečních (i když mezi jednotlivými městy panuje v rozměrech nepoměr) a obsahuje nejvýznamnější pamětihodnosti a budovy. Pro změnu se odehrávají všechny mise v Los Angeles v noci, což hře poskytuje skvělou příležitost pro předvedení fantastických světelných efektů. A jako by to ještě nestačilo, některé mise se odehrávají za příšerného lijáku, který způsobuje, že se zadek vašeho auta snadno sveze do smyku - a zvlášť v noci - rozvíří krásné odrazy na stále promočenější vozovce.

Příště vám dodáme hratelné demo na našem CD, kde je možné také navíc vidět klipy ze hry, a jeden z nich se právě odehrává v nočních hodinách. Určitě se nezapomeňte na to podívat.

Auta plus města plus mise rovná se celé hromadě zábavy. Už pouhá projížďka městem, kdy třeba jen zevlujete nebo hledáte další práci, v nastavení Take A Ride je sama o sobě úžasná. Mise možná směřují k relativně snadnému úkolu: dojeďte z bodu A do bodu B, aniž byste vzbudili pozornost poldů (nebo jim alespoň ujeďte, zmáteňte je, nechejte je vybourat). Ale ať už to postavíte jakkoliv, nemůžete popřít, že to je hra, která skýtá dokonalou zábavu. Jinak řečeno - nepřestane vás bavit, protože je prostě dokonalá technicky, designem i hratelností. Ve hře *Driver* se můžete prohánět na dálnici v protisměru nebo kličkovat mezi stromy v parku v naději, že vyřadíte svého méně zkušeného pronásledovatele. Nebo můžete prosvištět nacpanou křižovatkou a na druhé straně hodit otočku o 180 stupňů a vzít to zpátky, a donutit tak poldy riskovat, že to někam napálí. Můžete sledovat ve zpětném zrcátku nevyhnutelný karambol svých nepřátel. Když bez úhony uniknete, je to opravdová slast.

NĚKTERÉ MISE SE ODEHRÁVAJÍ ZA PŘÍŠERNÉHO LIJÁKU, COŽ POCHOPITELNĚ SILNĚ OVLIVNÍ OVLADATELNOST VOZU.

Samozřejmě jedna nebo dvě mise jsou základní šablonou a ostatní se jaksi „opičí" (ten zvláštní ukazatel je jednou „strachoměr", podruhé „ukazatel otřesů" a tak dále). Struktura misí a jejich větvení však působí natolik hodnověrně, že se skutečně cítíte jako zkorumpované kolečko v obrovském zločineckém soustrojí. Zároveň notnou měrou přispívá k tomu, že vaše touha zažít to ještě jednou neochabne ani po několika opakování hry.

Oblečte si tedy své nejlepší řidičské rukavice, nasaďte si zrcadlovky a zkuste si kolo *Drivera*. Slibujeme vám jízdu vašeho života.

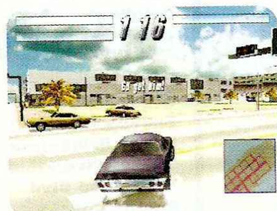
Daniel Griffiths

Alternativy...

Driver	9/10
Destruction Derby 2	9/10
Grand Theft Auto	8/10
Destruction Derby	7/10

AUTOŠKOLA PRO ZLOČINCE

Kromě hlavní hry se strukturou misí tady najdete i pět „řidičských" mini-her. Každá z nich je souborem stále obtížnějších testů, které se odehrávají ve všech čtyřech městech. Váš výkon v každém z nich se promítne na tabuli hodnocení (a je možné ho uložit na paměťovou kartu), takže můžete se svými přáteli soutěžit o lepší čas a snažit se překonat nejlepší dosažená skóre.



Pursuit
Tady musíte v každém ze čtyř měst dohonit a zničit auto, které se vám usilovně snaží uniknout. Čím dříve, tím lépe.



Gateaway
Je stejný jako Pursuit, ale tentokrát jste tím pronásledovaným vy. Jak daleko dojedete, než vás policajti chytnou?



Cross Town
Vydejte se městem, skrze sérii kontrolních bodů, a když to zvládnete v předepsaném čase, otevře se vám další úroveň.



Trail Blazer
Máte vyměřen čas odpočítávající se k nule, během kterého musíte sebrat červené trojúhelníky na vyznačené trase.



Survival
Jako by z oka vypadl režimu *Total Destruction* ve hře *Destruction Derby*. Čtyři auta policajtů se vás snaží dostat.

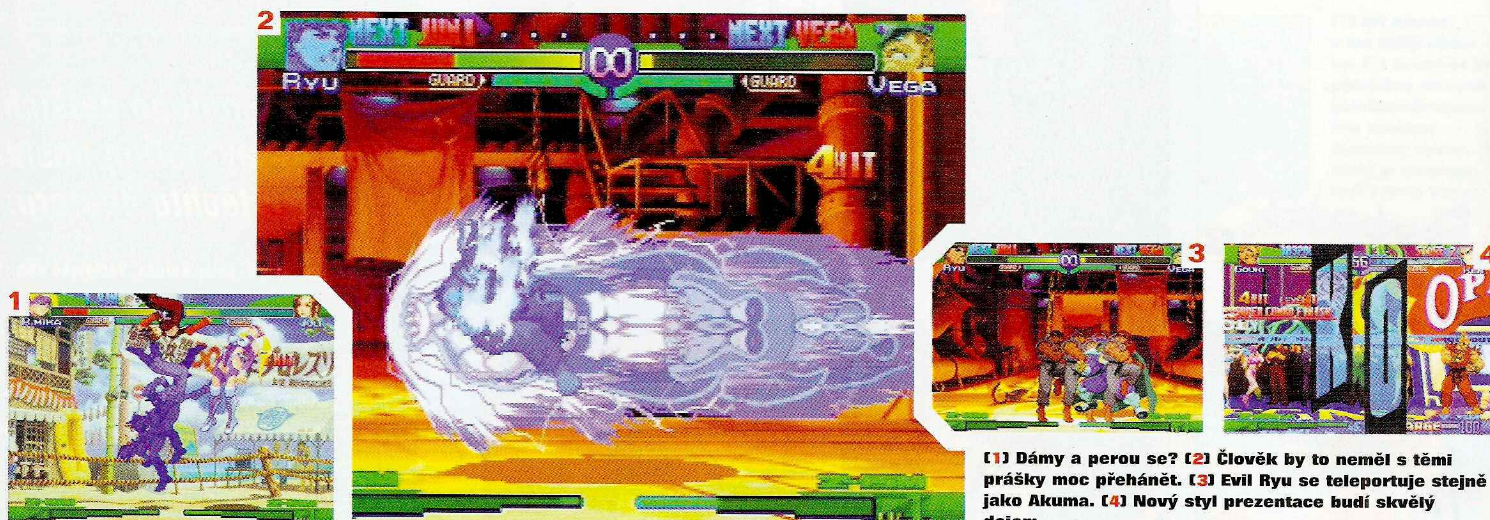
VERDIKT

Oficiální ČESKÝ PlayStation Magazín 13

GRAFIKA:	**Úžasně detailní a neuvěřitelně rozmanitá.**	10
HRATELNOST:	**Možná se trochu opakuje, ale stejně je perfektní.**	8
ŽIVOTNOST:	**Se speciálními volbami je obrovská.**	9

V oblasti her, kde hlavní roli hrají automobily, má naprosto nový koncept. Skvěle vypadá a dost dobře se i hraje, takže jí k dokonalosti moc nechybí. Steve McQueen by ji býval miloval.

9 Z DESETI



[1] Dámy a perou se? [2] Člověk by to neměl s těmi prášky moc přehánět. [3] Evil Ryu se teleportuje stejně jako Akuma. [4] Nový styl prezentace budí skvělý dojem.

Street Fighter Alpha 3

Ken a Ryu. Nerozlučná dvojice homosexuálů, která již po několik let moderuje zábavnou TV show Street Fighter Memories!

Detail kamery na úlisného blonďáka, který se culí na kameru a pomrkává levým okem, pravděpodobně aby působil šibalským dojmem. „Zdravíme vlka!“ pronesl břitkým hlasem a otočil se k druhé postavě, která se předtím nevešla do záběru. „Nezdravíme medvěda!“ pronesla druhá postava v přiléhavém elastickém úboru, pod kterým se jasně rýsují vypracované bicepsy. Následuje krátká ukázka několika málo bojových postojů, u kterých se kamera obzvláště zajímá o detailní záběry vypracovaných partií. V dolní části TV obrazovky se vyjímají dvě čísla připomínající mobil a slibující mnohé ze zakázaných rozkoší.

„Doufáme, že jsme vám minulý měsíc příliš nechyběli, ale povinnost a již dříve podepsané smlouvy nás odvály na tichomořské ostrovy, kde jsem se účastnili natáčení velkofilmu Stříkačky ve střehu 12.“ Následuje několik slibných záběrů, které záměrně neodhalují více než hlavu a polovinu krku všech aktérů. „Cestou letadlem,“ navázal úlisný blonďák, „jsme si s Ryem říkali, čím bychom Vás asi potěšili v příštím vydání našeho oblíbeného diskusního pořadu. Jasně že nás jako první napadly veselé zážitky z našeho posledního účinkování v *Street Fighterovi Alpha 3*.“ Kamera zabrala druhého aktéra. „Ty nejpikantnější chvilky si musíme po dohodě s producentem nechat pro sebe, ale i tak toho zbývá opravdu hodně. Producenti slibovali hojnou účast jak starých známých, tak nováčků v oboru, ale skutečnost předčila i naše nejbujnější fantazie“. Střih kamery na Kena a jeho náhle zrudlý obličej. „Potkali jsme úplně všechny známé, které jsme již dříve přefikli, a nováčci, ti se styděli tak, že byli opravdu k nakousnutí. Ale během několika prvních ran se zmátořili a začali vystrkovat drápky. Jenže nakonec bylo všechno tak, jak jsme zvyklí. Zmlátili jsme se na jednu hromadu, na finále si počíhal Bison a v domění, že už nemáme dost sil ho taky přefiknout, si nedal pořádně pozor a dostal náklep. Jenže pak klapka a rejža nebyl spokojenej, tak jsme jeli nanovo. Prý bylo málo kouzel, žádný combo finishe a takovýhle řečičky.“

TY NEJPIKANTNĚJŠÍ CHVILKY SI MUSÍME PO DOHODĚ S PRODUCENTEM NECHAT PRO SEBE, ALE I TAK TOHO ZBÝVÁ HODNĚ.



Ryu mezitím vstal a ukázal nepřítomnému publiku efektní několikanásobnou kopací otočku ve vzduchu. „Tak jsme museli vytasit naše staré triky a začít nanovo. Jenže to už potom není taková legrace, čím víc kouzel, tím více se toho protivníci učí, a tím jsou tužší. Žádný kecy nepomohly.“



Ke slovu se konečně zase dostal Ken. „No tak jsme se do toho teda dali pořádně. Je pravda, že Jackie Chan je taky borec, ale od nás dostal namalováno. **Kombo stíhalo kombo a technické vybavení a zázemí bylo na takové úrovni, že když jsme se pak viděli v hotovém produktu v bedně, nechtěli jsme věřit vlastním tykadlům.** Nejen že vypadáme opravdu tak, jak vypadáme“ - následovalo jemné zapýření, Ken je i po tak dlouhé době v byznysu stále stydlivý jinoch - „ale kvalita exteriérů a pozadí, ta nám vyrazila dech. Myslíme si svorně oba, že už ze stávajícího hardwaru a podmínek nelze dostat více než toto.“

Ryu mezitím zaujal v druhé části studia výhružnou pozici před neživým panákem oblečeným v maskáčích. „Samozřejmě že se našli pídilové a slídilové, kteří tvrdili, že bychom už mohli přestat,









■ VÝROBCE:	Capcom	■ VYDAVATEL:	Virgin
■ DATUM VYDÁNÍ:	duben	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
		■ STYL:	2D bojovka



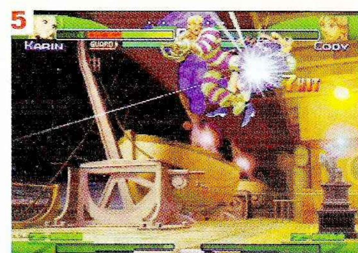


[1] Blanka útočí na Hondovu hruď. [2] Honda odpovídá proslulým výpadem Head Ram. [3] Modré stíny znamenají předzvěst nějakého superúderu. [4] Cody je postava, která se objevila i v seriálu Krok za krokem. [5] Cody to schytal. [6] Kenův nový superúder. [7] Kenův starý superúder.






že děláme stále to samé a tak. Tak jsme jim to vysvětlili." Následoval silný kop s otočkou přesně do těch míst, kam byste nechtěli, aby vás někdy někdo kopnul. Slova se rychle ujal Ken, dříve než Ryu provede něco nepředvídatelného. „Protože to není pravda. Naše díla jsou si podobná, ale ne stejná. V každém je opět něco navíc a to, co se minule nelíbilo, je fuč. Tentokráte jsme se zaměřili hlavně na krásné umělecké studie našich těl, které máte šanci shlédnout mezi jednotlivými souboji. A navíc z průzkumů trhu víme, že naše série je v této době již stejně určena určité skupině konzumentů, kteří nám stále fandí a přejí další úspěch. Ti ostatní již nemají šanci nastoupit do dávno rozjetého vlaku. To jsme si alespoň mysleli po dokončení minulého dílu. Jenže ohlas a skutečnost nás vyvedly z omylu. Proto jsme na nováčky mysleli i tentokráte a jen zavilí obhájci konkurenční série *Tekken* neuznají, že *Alpha 3* je jasně jeden z nejhratelnějších soubojů na trhu.

A o to nám šlo především!" V záběru se bohužel ke vzteku režiséra na chvíli objeví Ryu se spokojeným výrazem, ze kterého se dalo velice snadno vyčíst, jak to s tím „především hratelnost" doopravdy je. Mimo jiné - fanoušci mohli poprvé zahlédnou faldy u bříška, jasně ukazující na přejídání v Habeši.

Oba aktéři stojí objímajíce se v záběru a cvičenými úsměvy zásobují diváky. „*Street Fighter Alpha 3* je právě v prodeji a čekejte od něj přesně to, co od něj čekáte! Nás dva a nějaké ty bitky přesně jako minule."

Martin Lachtan Kalivoda 

JEN ZAVILÍ OBHÁJCI KONKURENČNÍ SÉRIE *TEKKEN* NEUZNAJÍ, ŽE *ALPHA 3* JE JASNĚ JEDEN Z NEJHRATELNĚJŠÍCH SOUBOJŮ NA TRHU.

Alternativy...

Tekken 3	10/10
Street Fighter Alpha 3	9/10
Street Fighter Alpha 2	8/10

RAGING DEMON

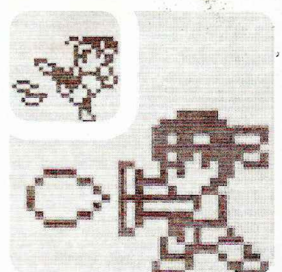
Akuma a Evil Ryu jsou nejobtížnější postavy ve hře. Raging Demon je neblokovatelný super úder, který je vyvolaný následující kombinací tlačítek: lehký úder, lehký úder, dopředu, lehký kop a těžký kop. Kombo je třeba zadat maximálně plynule a rychle, vyžaduje spoustu tréninku, a jak ukazují obrázky, stojí za to.





POCKET FIGHTERS

***Street Fighter Alpha 3* je jedna z prvních her kompatibilních s PocketStationem. Umožňuje vám, uložit si jakoukoli z postav a poté se o ně starat ve stylu klasického tamagoči. Můžete je navíc trénovat, zvýšit jejich úroveň zkušeností a poté nahrát zpátky do PlayStation. Jinak ve hře toto umožňuje režim World Tour. Jistě, je to velmi základní věc, ale v nouzi (v autobuse nebo na zastávce) je to mnohem lepší než nic.**

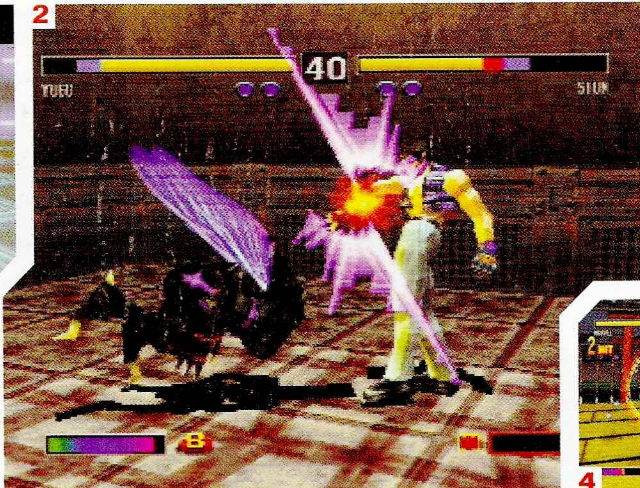


VERDIKT

■ GRAFIKA:	Nejlepší, co je ve dvou rozměrech možné. *8*
■ HRATELNOST:	Naprostá dokonalost *10*
■ ŽIVOTNOST:	Možná přežije i Tekkena3. *10*

Jediná věc, která brání téhle věci se stát obrovským hitem, je 2D grafika. Ale pokud přikládate větší důležitost hratelnosti než texturovaným polygonům, neváhejte ani chvíli.

9 Z DESETI



[1] Jekyll se setkává s Hydem. Krvavý boj, ve kterém platí jen zákony džungle. [2] Jenny se mění z lidské podoby do formy okřídleného hmyzu. [3] Setkání pěsťovky v buddhistickém provedení se zvířecím kolenem. [4] Laserový útok hlásí zásah.

Bloody Roar 2: Bringer Of The New Age

Co jsou tohle za bludy? Žena jménem **Alice se promění v králíka,** který v surovostech předčí kdejakého démona? **Příšerná konina (či spíše zaječina),** nebo rodící se klasika žánru?



Mrzout, co nenávidí společnost, dobrosrdečný, zpátečnicky založený dědeček, malý, od bláta ušpiněný chlapec dole na ulici. Všichni do jednoho jsou fandové bojovek. Ale existuje skupinka mnohem oddanějších milovníků žánru: samice lidského rodu. Jak to, že ony dokáží škubat ovladačem a umlátit i sedm andělů apokalypsy, aniž by měly sebemenší potuchu o tom, k čemu které tlačítko vlastně slouží? Když jste pak tuhý, tvrdí, že pečlivě uskutečňovaly všechny možné kombinace, jež vedly k vašemu neodvolatelnému zániku. A pak vám to klidně předvedou ještě jednou...

Každopádně se jim bude líbit *Bloody Roar 2*. První díl vyšel zhruba před rokem a inspiroval se vztahem literárních postav Jekylla a Hyda. Jednu chvíli jste byli vkusně oblečená mladičká dívenka. Pak během okamžiku došlo k proměně v něco bizarního. Náhle jste byli netvo-





[1] Podezřelá forma útoku. [2] I ty Brute! [3] Když se fetišisti ujali vlády...

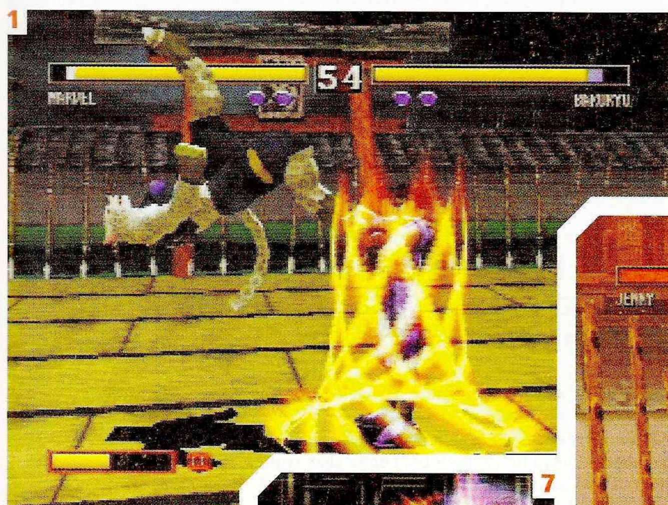
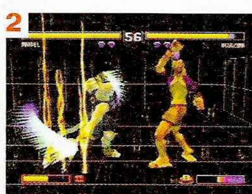
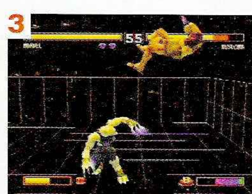




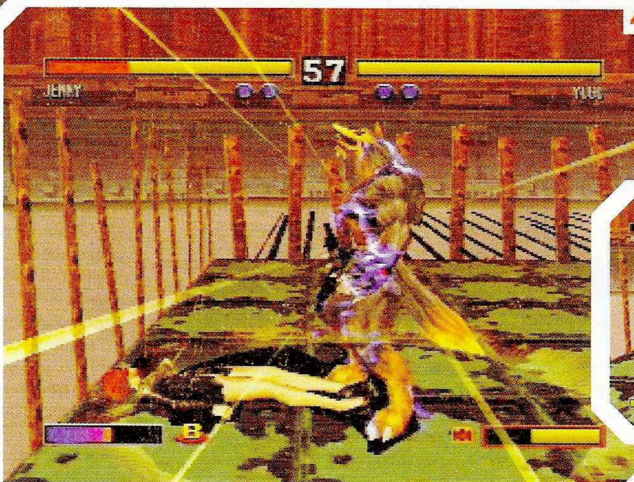
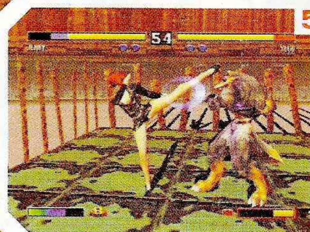


■ VÝROBCE:	Hudson Soft	■ VYDAVATEL:	Virgin
■ DATUM VYDÁNÍ:	duben	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	15+
		■ STYL:	bojovka



[1] Marvel-leopardice se chystá na svůj souboj s Bakuryou-krtkem. Plamen ve tvaru pletence je příznakem toho, že je přeměna téměř u konce. [2] Někdy se věci vymknou kontrole a... [3] ...nedopadnou tak, jak je člověk původně zamýšlel. [4] Jenny včera chlastala pivo. [5] Jenny včera chlastala gin. A míchala ho s whisky. [6] Marvel-leopardice je asi nejlepší postava. [7] Zajímalo by nás, z čeho se opili tihle dva.

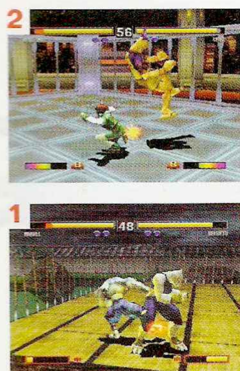





rem vyzbrojeným paznehty a vydechujícím jedovaté plyny. To vše se událo ve jménu rodinné zábavy a mělo to pozoruhodný úspěch. Není tedy divu, že si tvůrci z Hudson Soft vybrali tento námět i pro druhé pokračování s podtitulem *Bringer Of The New Age*. Což je nakonec také důvod, proč jsme se tady sešli. Těm, kteří si vyzkouší polygonální konfrontaci s originálem, bude osazenstvo povědomé. Čtyři postavy z první partičky byly transportovány (mezi nimi i Alice a její králíček) a další byly stvořeny nově na stejných principech.

Výchozí situace je také víceméně stejná. Vstoupíte do ringu, zasypete svého protivníka pěstičkami, kopanci a podobně, dokud se neobjeví písmeno „B". Pak stisknete tlačítko kruh a hle, svět už není tak pěkné místo pro život, jak se ještě před okamžikem zdál. Mezi netvory na obrazovce jsou netopýr, vlk, hmyz (vážně), leopard, králík, krtek, tygr a jakýsi „polonetvor". Osazenstvo by nemělo chybu, kdyby zde nechyběla ještě fretka. Dějová omáčka ve stylu Jekylla a Hyda se přenáší i do strategie boje, a sehrává tak důležitou roli. Své zvířecí podoby můžete nabýt až ve chvíli, kdy pruh „beast" dosáhne urči-

Bloody Roar 2





[1] Nešahej mi na zadek, ty sprosťáku! [2] V lidské podobě lze přemoci netvora jen zřídkakdy. Ale někdy se podaří vcelku slušný kopanec do chlupatého kukuče a ten stojí za to. [3] Tohle není asi ten úplně nejvhodnější okamžik na předvedení speciálního útoku, že ne? [4] Úder palcem do palce je tradiční součástí mnoha bojovek. [5] Krtek se vytáhl.





tého bodu. Když si ale počkáte a necháte sloupec ještě narůstat, bude se vám zvyšovat rezervní síla. Čím déle však čekáte, tím je pravděpodobnější, že zemřete pod svou lidskou maskou. Jako zvíře nemůžete bojovat věčně, protože sloupec beast odolá pouze určité míře poškození. Výběr nejvhodnějšího okamžiku pro proměnu je, při vědomí znatelného zvýšení síly ve zvířecím modu, tedy na vás.

Hra naštěstí disponuje značným arzenálem rozmanitých pohybů. Když například ženská postava Marvel prodělá přeměnu na leoparda, může zuby stisknout oponentův krk. A hned vás musíme varovat, je to mimořádně surový okamžik. Animace je též velice pěkná, a i když *Bloody Roar 2* není tak úplně připraven postavit se třeba proti *Tekkenu 3*, je to přeci jen možná alternativa. Systém ovládání je intuitivní a dobře reaguje jak při lidském, tak i při zvířecím převtělení. Váha, výška a atletická hbitost se u jednotlivých postav liší. Naneštěstí se se všemi těmi monstry opravdu neztotožníte. Přestože postavy mají své druhé já, chybí zde ono vcítění se do jejich situace, tak jako to lze zažít třeba u postavy Law ve hře *Tekken*.

ZVÍŘECÍ PODOBY MŮŽETE NABÝT VE CHVÍLI, KDY PRUH „BEAST" DOSÁHNE URČITÉHO BODU. KDYŽ NECHÁTE SLOUPEC NARŮSTAT, BUDE SE VÁM ZVYŠOVAT REZERVNÍ SÍLA...

Možná to lze dávat za vinu nedostatku různých bojových stylů. Možná je to kvůli tomu, že se vše odehrává tak zatraceně rychle. Ale nejspíš to je jen věc vkusu. Možná, že si zamilujete Stunovu hmyzí podobu, Longa alias tygra či netopýra, který se kdysi jmenoval Jenny. Bojujete-li s prvním „vtělením" této hry, není bezpodmínečně nutné okamžitě kupovat její pokračování (na rozdíl od řekněme série *Tekken* - už zase!). Není však sporu o tom, že Hudsoni ví, jak si zájem virtuálních bojovníků zajistit. Netvoři do ringu vnáší malinký strategický aspekt, který hru *Bloody Roar 2* staví mezi (či alespoň poblíž) ty nejlepší. Takže *Bloody Roar 2*: je to tak trochu zvíře.

Steve Bradley 

VEMTE DO ZAJEČÍCH...

Tohle je Alice. Nerozčilujte Alici. Nechcete přece Alici naštvat, že ne? Ale vy jí štvete. Vytáčíte jí. Alice je strašný cholerik. Otáčí se, blesk, plesk, bum a... už je pozdě!





Alternativy...

Tekken 3	10/10
Street Fighter EX+Alpha	9/10
Soul Blade	8/10
Bloody Roar 2	8/10

VERDIKT

- GRAFIKA: **Tyhle polygony sešíval moc šikovný krejčí.** 8
- HRATELNOST: **Ďabelsky rychlá, ale trochu jednorozměrná.** 7
- ŽIVOTNOST: **Nastavení skýtají osm úrovní obtížnosti.** 8

Hezký, rychlý a intuitivní boj. A v okamžiku, kdy na scénu nastoupí zvířata, stává se z *Bloody Roar 2* nádherný festival polygonové dravosti a divoké surovosti.

8 Z DESETI

VÝROBCE:	989 Studios	VYDAVATEL:	SCEE
DATUM VYDÁNÍ:	březen	VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
		STYL:	závodní







Rally Cross 2

Divoké jízdy v divoké přírodě jsou **legrace.** Fakt je, že kdyby byly na **divokém praseti,** bylo by to o něco zábavnější.








[1-2] Tajemství temného hvozdu. [3-4] Příliš rychlá zatáčecí reakce, dále pak zátiší se startem.



Každý člověk má občas plnou protézu trapné rovnosti betonových silnic a zatouží po troše toho crossu. Jízdní dráha jako roleta, vůkol zběsilá mother příroda, kolem silnice provokativně rozestavěné stromy, do kterých se dá pěkně narážet, ptáčkové cvrlikají (to není moje delirická představa zeleného pekla, v *Rally Cross 2* je opravdu můžete chvílemi zaslechnout), motor džípu řve, bláto lítá, prostě nedělní procházka, jako když vyhnije. Bohužel *Rally Cross 2* není tak úplně tím pravým titulem, který je schopen zasytit crossové vakuum, které cítíme ve svých srdcích. Největší problém je asi v ovládání. Je až nepřirozeně citlivé, řízení neklade žádný odpor, stačí ťuknout, a už letíte do lesa si pokecat s veverkami. Terénní automobily (kterých mimochodem nemáte nějak moc oslňující výběr) reagují s nepřirozeně počítačovou rychlostí, čímž vzniká dojem fantómovosti, těžce vyhlížející hranatá vozidla v rozporu se svým zjevem nemají žádnou váhu ani setrvačnost. **Fyzikální model je zkrátka trochu hnutý - což by sice zas tak nevadilo, kdyby *Rally Cross 2* nabízel aspoň špetku z nadupaných zábavnostních orgií,** v nichž si libují hry, které se rozhodly plánovaně se vybodnout na realitu. Jenže to se nestalo, tahle gamesa patří spíše k těm suššim. Tomu odpovídá i nijak přelomová (to bylo hezky diplomaticky řečeno) grafika.

Jediné, co se dá bez rozpaků pochválit, je svižně drtivý rockový soundtrack, který vám každým svým střelhbitě chrleným kytarovým riffem vtlouká do hlavy, že tohle je prostě totálně strhující adrenalinová jízda a že si to fest užíváte. Je poměrně přesvědčivý, takže chvíli by se mu dalo věřit (zejména, když si člověk přepne na režim s lákavým názvem „suicide“, ve kterém si vaši počítačoví protihráči libují v brutálních čelních srážkách), ale už po krátkém čase se vaše oči potáhnou přemýšlivou mázdrou a člověk začne hloubat o tom, že ona vlastně taková úplně hladká šedá silnice má taky něco do sebe. Zvlášť když se vyskytuje v hrách, jako je třeba *Gran Turismo.*

Štěpán Kopřiva 




[1] Tohle auto, to je hrana.
[2] Tunelování.

Alternativy...

Grant Turismo	10/10
Colin McRae Rally	9/10
TOCA	9/10
V-Rally	9/10
Max Power Racing	7/10
Rally Cross 2	6/10

VERDIKT

GRAFIKA:	Uspokojivá, leč chvílemi kubistická.	6
HRATELNOST:	Radostná, leč nijak strhující.	7
ŽIVOTNOST:	Poměrně vysoký koeficient poločasu rozpadu.	6

V žánru závodních her sice lepší průměr, ale to nic nemění na tom, že jako crossovina je to chvílemi pěkně nepřesvědčivé. Na jarní nudu známe rozhodně lepší lék.

6 Z DESETI

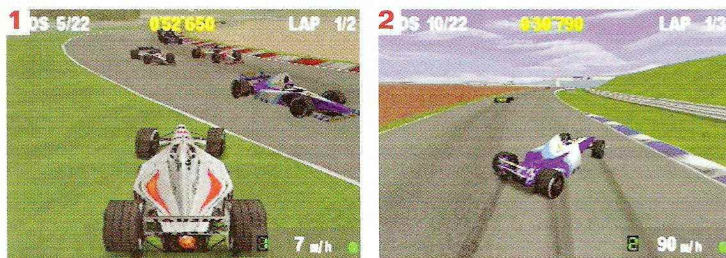


[1] Monaco (okruh) je ideální pro agresivní jízdu. [2] Tak tohle je Silverstone. Fádní jako v reálu. [3] AI soupeřů je nastaveno na agresivitu. [4] V této hře běžná situace. [5] Nalaď tam nějakou pěknou hudbu.

Racing Simulation Monaco Grand Prix

Pohled do zrcátka, brzdy... mantinel. Tento nový automobilový simulátor vás někdy může dohnat k zoufalství. Otázka: **stojí *Monaco GP* skutečně za ty nervy**, když se do cíle stejně doplazíte jako poslední?

Jsou-li rallye hry pro drsnější typy a futuristické závodní hry zase po budoucí kosmonauty, pak simulátory F1 jsou dělané pro totální masochisty. Nakonec, sami se znáte nejlíp. Raději tisíckrát vyletíte z trati a pak s úžasem v hlase pronesete: „Ale není to jako ve skutečnosti?", než by jste se bezpečně točili zatáčkami padesátkou. *Monaco GP* je hra, která vám zejména v simulačním režimu poskytne všechnu tu drsnou, nekompromisní reálnost, po jaké asi toužíte. Přesto opravdoví nadšenci ef-jedniček budou asi zklamáni, neboť zde nenajdou jména skutečných jezdců a týmů. Naštěstí i na toto tvůrci hry pamatovali, a tak součástí hry je i možnost jména jezdců měnit - Darina Milla si tak můžete předělat na ..... no třeba Alesiho. Poněkud větší problémy už jsou s nastavením auta. Na obrazovce totiž sice najdete možnosti, jak změnit výšku vozidla nebo nastavení spoilerů, ale vyznat se v tom není žádná švanda (mnohem přehlednější by bylo uvádět toto nastavení v procentech). Naštěstí zde zůstaly zachovány charakteristiky všech 16 okruhů. Monaco si tak podrželo svůj proslulý tunel



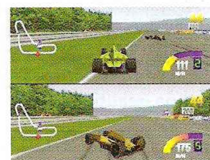
[1-2] V režimu Championship stačí minimální nepozornost a přijde krutý trest.

KAMARÁDŠOFT

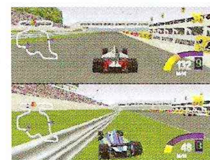
Tím nejlepším, co *Monaco GP* nabízí, je velký počet způsobů, jak si zahrát proti kamarádům. Je zde například dobrý režim rozdělené obrazovky, který, přestože má drobné grafické vady, se stále jeví jako nejlepší režim pro dva hráče v oblasti formulových simulátorů. Pak zde máte možnost rozdat si to na dvou PlayStationech a dvou televizích, tedy budete-li mít dvě kopie hry a propojovací kabel. A pak zde je ještě šance použít režim rozdělené obrazovky na obou takto propojených televizích. Skvělé je to zejména v režimu Arcade.



Dva PlayStation, dvě hry a hrajete čtyři najednou.



Až projede kolem, zařvěte na něj: Nazdárek!



A když je soupeř v trávě, smějte se démonicky.

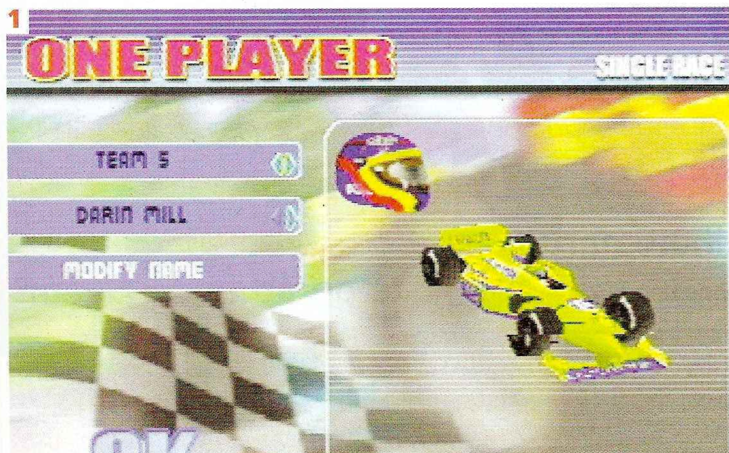








■ VÝROBCE:	**Ubi Soft**	■ VYDAVATEL:	**Ubi Soft**
■ DATUM VYDÁNÍ:	**duben**	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	**žádné**
		■ STYL:	**závodní (F1)**







[1] Damon je stejně blbý jméno. [2] Arkádový režim: vše je dovoleno. [3] Největší zábava v Arcada se dostaví při tomto pohledu.

SIMULÁTOR-LEGENDA

Některé závodní hry upadnou v zapomnění překonány novými tituly, jiné se naopak jeví rok od roku lepší. Takovou je právě F1 '97, tedy hra, která byla ve své době graficky hodně napřed. Nevadí, že zde byla auta a piloti ze sezóny '96. Člověk měl prostě pocit, že se stále může zlepšovat. Mohli jste se stát Katayamou, pilně trénovat a nakonec to Hillovi, Schumacherovi a Alesimu pořádně nandat. Byla to skvělá hra a v jejím stínu vypadají následníci o to hůře.



NĚKDY PŘIBRZDÍTE AŽ NA PADESÁTKU, PŘESTO ZATÁČKU NEPROJEDETE - STAČÍ TOTIŽ MALÁ CHYBIČKA A LETÍTE MIMO, VSTŘÍC HRŮZNÉ PÍSEČNÉ PASTI.

a nebezpečné zatáčky, Brazílie má dlouhá stoupání a příkrá klesání. Okruhy jsou vůbec velice dobře propracované a v tomto ohledu zahanbí i *Formula 1 '98*. Jenže co čert nechtěl, problém je s auty. Zblízka vypadají hodně dobře, ale jakmile se vám trochu vzdálí, jsou z nich jenom nějaké barevné fleky.

Monaco GP může vyvolat pocity nostalgie. Mnozí si totiž vzpomenou na své začátky s *Formula 1*, na to, jak se beznadějně točili po trávníku kolem trati a připadali si jako beznohý kůň pokoušející se vyhrát liverpoolskou steeplechase. Přeci jen po nějakém čase přijdete na to, jak brzdit bez smyku, jak projíždět zatáčky a udržet auto rovně na silnici. Potíž spočívá v tom, že v *Monaco GP* tyto dovednosti stejně nebudou příliš platné. Někdy přibrzdíte až na padesátku, přesto zatáčku neprojedete - stačí totiž malá chybička a letíte mimo, vstříc hrůzné písečné pasti. „Jedeš špatně," zaječí vám do uší chlápek z boxů a v horní části obrazovky se objeví vlajka - ještě párkrát a máte po závodě. Jako úleva potom působí režim Arcade. To můžete narážet do soupeřů, přejíždět přes trávu, a přesto si stále držet první pozici. Tento režim je krásně shovívavý a působí jako jistá protiváha neuvěřitelně obtížného simulačního režimu. Zde vám naopak projde snad opravdu vše. Pravým požitkem je jezdit v tomto režimu s pohledem z kokpitu - můžete provádět jednu zakázanou věc za druhou, a po černé vlajce nikde ani stopa.

I přes některé menší nedostatky (kam se poděl komentář?) a nerealistický arkádový vzhled má tato hra rozhodně větší kvality než značně nepovedená *F1 '98*. Problém je v tom, že po roce a půl stále nedokáže „trumfnout" *F1 '97*. A tak se zdá, že legenda z předloňského roku stále ještě nějaký čas zůstane nepřekonaná.



Pete Wilton

Alternativy...

Formula 1 '97	9/10
Monaco GP	7/10
Formula 1'98	7/10
Formula Karts: SE	7/10







[1] Nastavení parametrů: krajně nepřehledná záležitost. [2] Wrong way. [3] Předjíždění v tunelu, to mám rád.

VERDIKT

■ GRAFIKA:	**Trati jsou slušné, ale chtěly by doladit.**	8
■ HRATELNOST:	**Hraje se obtížně, někdy až stupidně náročná.**	7
■ ŽIVOTNOST:	**Dlouhá, ale pouze pro ef-jedničkové fanatiky.**	7

Tento titul je lepší než F1 '98, ovšem je zde také to nebezpečí, že pro svou nekompromisní náročnost a obtížnost si srdce mnohých příznivců nezíská.

7 Z DESETI





■ VÝROBCE:	Micro Cabin	■ VYDAVATEL:	Electronic Arts
■ DATUM VYDÁNÍ:	duben	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
		■ STYL:	simulátor skateboardingu

Street Skater

Podlitiny na loktech, rozdrcené kotníky, **kalhoty naruby**, naražené kostrče, rozervané ponožky, krvácející oči. **Ještě pořád máte zájem?**

Některé žánry čekají na slušnou hru už pěkně dlouho. Letové simulátory, závodění motorek, sporty budoucnosti. K těm nejzasloužilejším v oboru čekatelů patří bezpochyby podivné odvětví pouličního skateboardingu. Komu by se nelíbilo kalit si to dolů po sjezdovce, porážet staré břídily na lyžích a předvádět 1080 stupňové otočky, dokud všem čumilům neupadnou zmrzlé prsty? Nám určitě jo. Ale nahraďte sněhové vločky okruhy na ulicích budoucnosti a dostanete nanejvýš neuspokojivé produkty typu *Streak* a *Psydabek*. Pokud narazíte na něco, jako je *ESPN: Extreme Sports*, můžete mluvit o štěstí. Prostě v kombinaci prkno + suchá zem se moc skvělého ještě na PlayStationu neurodilo. To je důvod, proč PSM poklekne na chrániče kolen a bude uctívat *Street Skater*, první titul, který se úspěšně snaží udělat na téma skejtování pořádnou hru a nikoli pořádnou nudu.



Pokud bude posuzován jen podle vzhledu, zástupy příznivců si asi nezíská. Kostrbatá, buranská a trhavá, to jsou adjektiva, která vám vytanou v souvislosti s jeho grafikou na mysli. Nicméně - okázalé trasy kombinují purpurové rampy, rozmanité billboardy a neonové nápisy zářící na pozadí žlutých cihlových zdí. Když se rozjedete na skateboardu, odhalí se bohatství těchto tras se spoustou říms a kolejí, po kterých můžete jezdit, vodních nástrah, kterým se musíte vyhýbat, zdí, které budete muset překonat, a (přirozeně) všech možných ramp, na kterých se budete moci vyřádit. Všechny možné parádičky se provádějí pomocí dvou jednoduchých klepnutí na tlačítka, nejprve pro výskok a pak si směrovými tlačítky zvolíte nuance, po které zrovna toužíte. Abyste pokořili kteroukoliv z tratí, budete potřebovat dosáhnout jak slušného skóre, které se přičítá podle předvedených triků, tak dobrého času. Takže celá hra je o vyvážení rychlosti a získávání bodů. Zpočátku se budou zdát vaše možnosti něco pořádného předvést až hrozivě omezené, budete se moci pobavit jen občasnou roznožkou nebo slabým přemetem ve vzduchu. Ale jak budete postupně dobývat další tratě, dostane se vám nejen příležitosti vylepšit si svoji skejťáckou statistiku, ale půjdou nahoru i vaše dovednosti a vy budete moci předvádět stále komplikovanější vzdušné manévry. Jedinou malinkou zapeklitostí tohoto systému je, že když nemáte samostatná tlačítka pro otočky, přemety nebo roznožky, omezuje to vaši tvořivost - místo toho se rozmanitost pohybů vytváří tím, do jaké výšky a jak rychle vyskočíte.

Možná vás bude také rozčilovat, že tu chybí tlačítko pro prudké zatočení (jako v *Cool Boarders*), v důsledku čehož vaši boardeři musí při otočce opsat poměrně velký kruh.

To, co však ve *Street Skateeru* skutečně skřípe, nejsou ani tak technické nedokonalosti, jako spíš nedostatek tratí. Kvůli pouhým třem silničním trasám (se zrcadlovými verzemi) plus U-rampě, Bowlu a Big Airu asi blahem zrovna slintat nebudete. Je zábavná, hratelná, náročná a vzrušující, ale je jí neuvěřitelně malá dávka.



Pete Wilton

1


2


3


5


4


[1] Své nejlepší kousky si schovejte na závěrečný gigantický skok. [2] Parádičky, ale máte pane vůbec zdravotní pojištění? [3] Velká obrazovka. [4] Když se přikrčíte, pojedete rychleji. [5] Při pádu ztrácíte body.

VERDIKT

Oficiální ČESKÝ PlayStation Magazín 13

■ GRAFIKA:	**Samá nehezká jizva a šrám, ale nějak záhadně funguje.**	6
■ HRATELNOST:	**Jednoduchá a poměrně rychle návyková.**	8
■ ŽIVOTNOST:	**Na nevelký počet tras má slušnou výdrž.**	8

Na suché zemi se vyrovná se samotným *Cool Boarders 2* i přes to, že je na tom bídně se vzhledem a trasami. Rozhodně solidní pokus o arkádu.

8 Z DESETI

ŠŤASTNÁ TŘINÁCTKA

Přečíst si recenzi o nějaké pěkné hře není špatné. Zahrát si demo verzi také celkem ujde. Ale asi budete všichni souhlasit, že nejlepší je zahrát plnou hru. A opět jsou tu možnosti: můžete si hru koupit za drahý peníz, nebo ji získat zadarmo. Lepší je jaksi ta druhá, že ano? Pokud nemáte po ruce nějakého mecenáše, který by vám čas od času hry kupoval jako dárek, pak tu je ještě jedna možnost: zúčastnit se naší soutěže a PLNÉ HRY VYHRÁT!



O CO SE HRAJE?

Tentokráte je výběr trochu pestřejší než obvykle...

3x Colony Wars Vengeance
2x Everybody's Golf
2x Music
2x Spice World
1x Tomb Raider 3
1x Pitfall
1x Primal Rage
1x A Bug's Life
Dohromady třináct kousků.

OTÁZKY

Již podruhé jsme pro vás připravili pětici deformovaných nebo jinak zkreslených screenshotů z playstationových her. Stačí uhodnout, které to jsou.

JAK SE ZÚČASNIT?

Splňte zadaný úkol, odpovědi napište na korespondenční lístek, zašlete před uzávěrkou soutěže na adresu redakce a pak se tři krát denně po jídle modlete, aby vás naše naprosto nestranná, k tomu určená pracovnice vylosovala. Ještě abychom nezapomněli: pro snadnější orientaci lístek opatřete heslem „Šťastná 13/PSM 13“.

UZÁVĚRKA

20. květen 1999. Ani den navíc.

Adresa sponzora
(není určena k zasílání odpovědí):

Game Line
Merhautova 161
613 00 Brno

GAME Line

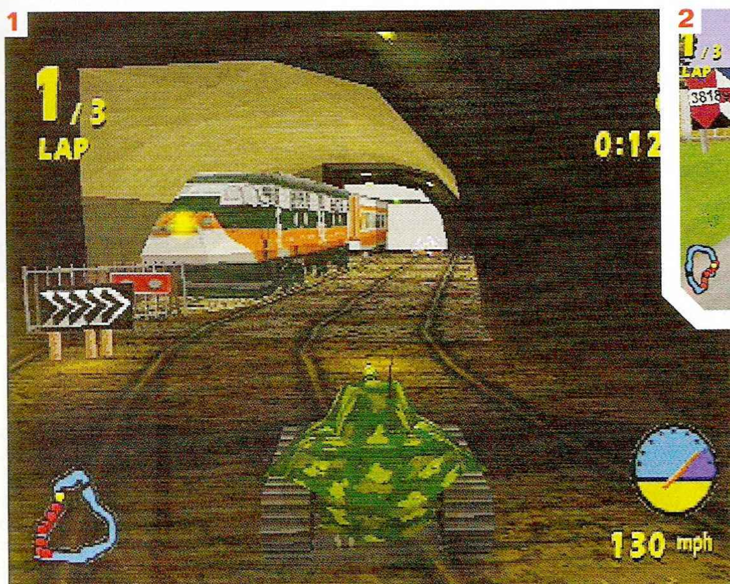




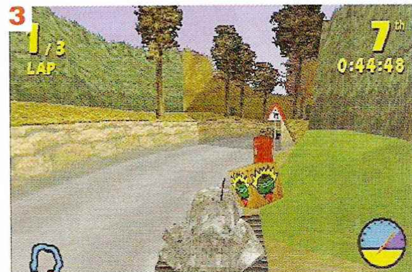
■ VÝROBCE:	Ghost Ghost	■ VYDAVATEL:	Grolier
■ DATUM VYDÁNÍ:	březen	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
		■ STYL:	závodní (tanky)

Tank Racer

A co takhle místo závodních aut tanky? Děsnej nápad, ale proč ne?

1


2


3


4


5


[1] Vizuálně je to sexy asi jako důchodce v bačkorách, ale na hraní je to docela legrace. [2-5] ***Tank Racer*** **- svět power-upů a děl.**

Když se celá ta obrýlená brigáda navlečená do bílých kancelářských plášťů poprvé dala dohromady, asi nepřemýšlela o tom, jestli tanky budou mít nastavitelné parametry, nebo ne. Ale diskuse na téma možnosti jak střílet po soupeři a eventuelně ho poslat do pekel? Ano, to zcela jistě. Projíždět zatáčkami stopadesátkou? No, to možná ne. Jedno je každopádně jisté - hlavní hvězdy této hry - kovové válečné kraksny s otočnými děly - postrádají všechen ten půvab, který nás zejména v dětství jako malé militaristy tolik zaujal. Týhle mašinky dosahují rychlosti srovnatelné se závodními auty, pohybují se, jako kdyby byly ze superlehkých slitin, a jdou do smyků způsobem, jakým to u tanků nevídáme. Co tedy zbývá z mýtu o pancéřových pásovcích? No samozřejmě falická síla skrývající se v jejich věži!



V kterémkoli okamžiku hry můžete pohybovat svým oheň chrlícím údem a oddělat nejbližšího soupeře. Kdyby to bylo vše, co hra nabízí, byla by to pochopitelně celkem nuda (tj. nechali byste soupeře předjet a pak ho oddělali, tak byste pokračovali, až by nezbyl žádný). Proto je zásah pouze na chvíli dezorientuje.

Další věc, na kterou se tanky nějak od přirozenosti hodí, to je bourání všeho možného. Tratě jsou plné zničitelné scenérie a lze rozhodně s uspokojením strávit pár hodin předěláváním aut, domů a nevinné přírody na dvojrozměrné objekty. Přesto celé toto bizarní ladění nikterak nepřekáží spádu závodů. Je zde i možnost rozdat si to proti kamarádovi. Problém je s grafikou, která je přímo tragická. Vypadá to jedním slovem hrozně. Okolí tratě nabývá na tvarech teprve tehdy, když se k ní přiblížíte skoro nadosah. Je to prostě asi stejná bomba jako svetr, který jste dostali k vánocům od babičky. Nicméně byla by škoda, kdyby playstationový národ ohrnul nad hrou nos jenom pro tohle. I když má hodně velké rezervy, působí jaksi rozkošně. Vždyť první *Mad Max* také nebyl žádná technologicky dokonalá záležitost, přesto dokáže chytit i dnes. Takže *Tank Racer* by se klidně mohl stát kultovní záležitostí pro malé recesisty.

Kieren Gillen

Alternativy...

Circuit Breakers	9/10
Micro Machines	9/10
Road Rash 3D	7/10
Tank Racer	6/10

1


2


[1-2] Nejdřív se musíte dotáhnout na dostřel a pak... BUM!

VERDIKT

■ GRAFIKA:	Nedokonalá až trapně amaterská.	4
■ HRATELNOST:	Bláznivá a zábavná.	6
■ ŽIVOTNOST:	Dobrý je režim pro více hráčů.	6

Je to novátorská závodní hra a má neodolatelné kouzlo. Stačí se nedívat na grafiku (ale jak to proboha udělat, že?) a užijete si, ba co více, naplní vás rozkoší.

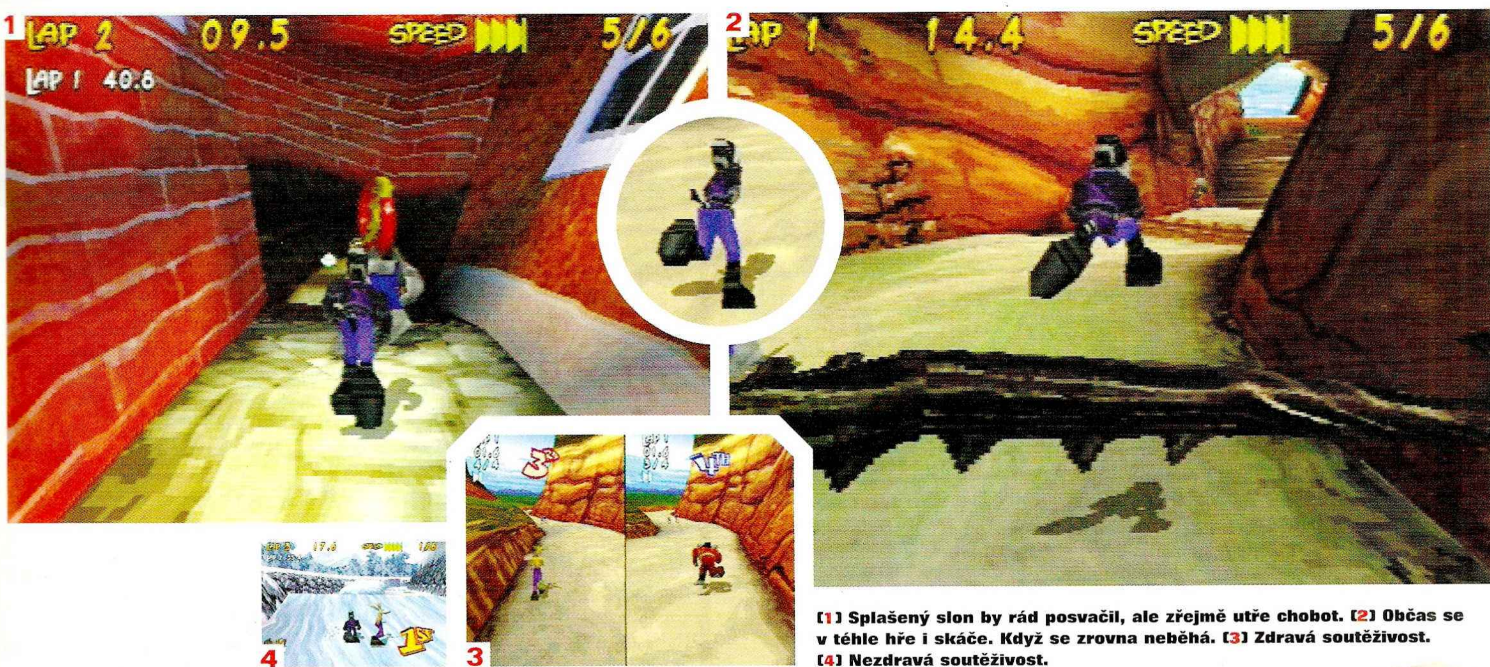
6 Z DESETI

UP TO 4 PLAYERS · MEMORY CARD COMPATIBLE · MULTI-TAP COMPATIBLE

VÝROBCE:	Universal Interactive	VYDAVATEL:	SCEE
DATUM VYDÁNÍ:	březen	VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
		STYL:	závodní

Running Wild

Závodní hra, kde nenajdete žádná auta, **letadla nebo motorky.** Tady se běhá po vlastních. **Po vlastních** kopytech.



[1] Splašený slon by rád posvačil, ale zřejmě utře chobot. [2] Občas se v téhle hře i skáče. Když se zrovna neběhá. [3] Zdravá soutěživost. [4] Nezdravá soutěživost.

Buddhisti věří v převtělování. Universal Interactive taky. Proto přichází s pár zvířaty, do kterých se můžete vžít. Třeba slon. Takové pěkné zvíře. Velké. Má uši. A taky chobot. A tetování a jmenuje se Boris. Nebo panda. Takové pěkné zvíře. Malé. Má uši. A taky oči. A jmenuje se Mei Ling a umí kung-fu. Nebo býk s toreadorskou uniformou. No, nechme toho, mohl bych to do vás hustit ještě nějakou chvíli, nevynesl jsem totiž ani zdaleka všechny trumfy zvířetníku *Running Wild*. To je totiž hra onoho poměrně řídkého druhu „pretěky běhající zvěře".

Zvěř je to pochopitelně oblečená, psychologicky jemně odlišená dle svých typických charakterových vlastností a úplně hotová do závodního běhání v různých prekérních prostředích - v Arktidě, kde to sakra klouže a na člověka se vrhají sněžné twistery, po úpatí sopek, kde vás láva rozpálí do komunistického nachu, v poušti, kde jsou v cestě všelijaké ty zajímavé kaktusy, a všemožně jinde. Přesvědčte se sami. Stačí si jen vybrat běhacího savce, který je vaší pumpě nejblíže, a zakleknout do startovacího bloku. Při cestě, která se před vaší figurou odvíjí v pseudo3D (nemáte možnost svobodného pohybu, maximálně si na křižovatkách můžete vybrat ze dvou cest), se můžete vrhat po různých bonusech, sbírat body nebo se nechat urychlovat kvičícími šipkami, popřípadě se pokoušet zmasit své spoluběžce, a v cíli tak šťastně funět jako první. Rychlost se načítá, takže pokud zvládnete svou postavu natolik, abyste nonstop nenaráželi , vyplatí se vybrat si zvíře, které má sice slabší akceleraci, ale zato dokáže převálcovat konkurenty jedním šlápnutím.

Celkově to trochu připomíná některé „jezdící" sekvence z *Crashe Bandicoota*, ale zatímco tam to coby příjemná změna v herním systému fungovalo, jako základní motiv celé hry se to jeví být docela chudoňské. Upřímně řečeno, nechápu, proč vlastně k téhle faunoinovaci, která je osou celého *Running Wild*, došlo, proč byla osvědčená mechanická vozítka nahrazena rádoby cool oháklými živočichy.

Štěpán Kopřiva



Alternativy...

Circuit Breakers	9/10
Rage Racer	9/10
Micro Machines	9/10
Need For Speed	7/10
Running Wild	5/10

VERDIKT

GRAFIKA:	Jde to, přesvědčivé zátylky různých živočišných druhů.	5
HRATELNOST:	Běhání není příliš složitá činnost, skoky taky ne.	7
ŽIVOTNOST:	Velká, ale nic těžšího, což působí příjemně.	7

Je to sice hodně barevné a vypadá to vesele, ale maratón antropomorfní zvířeny může jen těžko konkurovat starým dobrým ocelovým ořům.

5 z deseti

Retro force

Výrobce: Psychonis
Vydavatel: Psychonis
Datum vydání: březen
Styl: střílečka



Retro Force je docela obyčejná, velmi základní střílečka s několika málo pěknými prvky. Akce tu probíhá poměrně plynule, mozek se příliš neunaví a občas se člověk i zasměje. Kromě toho všeho se hra vyznačuje také stylizovanou a poutavou grafikou. Největší potíž ovšem je, že hra naprosto ztrácí na poli originality. Věřte, už tolikrát jste hráli něco podobného (stejného), že vás hra možná unaví hned při prvním setkání.





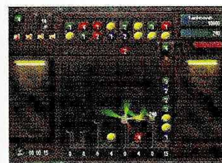
VERDIKT

- GRAFIKA: **Hezká s hezkým a podivným stylem.** 6
- HRATELNOST: **Zábava na omezenou dobu.** 5
- ŽIVOTNOST: **Střílečka bez hloubky nevydrží dlouho.** 5

5 Z DESETI

Swing

Výrobce: Software 2000
Vydavatel: Software 2000
Datum vydání: duben
Styl: logická



Nejste-li fanatiky logického žánru, pak si asi budete jen těžko vytvářet výrazně pozitivní vztah k této hře. Určitě oceníte skvělý koncept hry, jistě se vám bude líbit přehledná grafika, ale zároveň budete brzy znaveni absurdně obtížnými a komplikovanými situacemi, které vám hra připraví. Dokonce i nejjednodušší mise jsou tvrdou lekcí jak pro váš mozek, tak pro prsty. *Swing* je jen pro hardcore puzzle fundamentalisty.





VERDIKT

- GRAFIKA: **Není krásná, ale přehledná.** 5
- HRATELNOST: **Extrémně obtížná, ale velmi dobrá.** 7
- ŽIVOTNOST: **Pár minut, jinak dlouhé měsíce.** 6

6 Z DESETI

Rugrats

Výrobce: N-Space
Vydavatel: THQ
Datum vydání: v prodeji
Styl: adventura



Videoherní panici, kteří si tuto hru (a k tomu PlayStation) pořídí jenom kvůli svým oblíbeným seriálovým postavičkám, možná budou spokojeni, ne však kterýkoli hráč. Ten totiž záhy prohlédne nedokonalost a prvoplánovou povahu této rádoby adventury. Jediný, kdo by mohl vzdáleně zvažovat koupi této hry, je tatínek tříleté ratolesti, kterou by pak ovšem musel bavit v těžkých mukách s touto hrou.





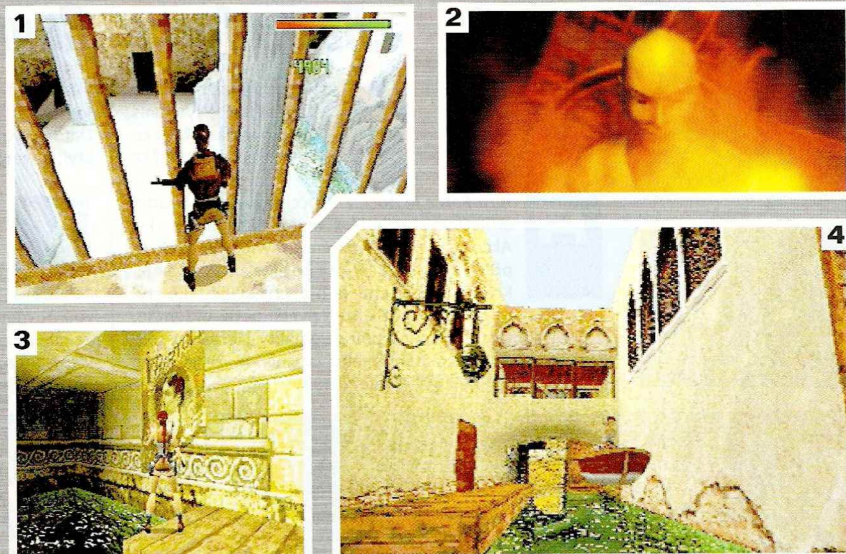


VERDIKT

- GRAFIKA: **Krychlovitá a celkem neuspokojivá.** 5
- HRATELNOST: **Dokonale zničena.** 4
- ŽIVOTNOST: **Monotónní bezduchá hra. Jen pro děti.** 4

4 Z DESETI

Všimli jste si, že když přijde do kin pokračování nějakého filmu, hned v televizi vysílají předchozí díly? Podobný masírovací systém funguje i ve světě videoher, čehož důkazem je i tato dvoustrana: když se Croftová a Crash objeví potřetí, vycházejí předchozí díly za platinovou cenu. A to je fajn.



[1] Se samopalem v ruce. [2] Hrůza. [3] Děs. [4] Benátky.

Tomb Raider II

■ STYL:	**3D adventura**
■ POČET HRÁČŮ:	**1**
■ VYDAVATEL:	**Eidos Interactive**
■ PRVNÍ VYDÁNÍ:	**prosinec 1997**
■ PŮV. HODNOC.	**10/10**

Už si o tom cvrlikají vrabci na střeše: Lara Croft (nastrojený, zbraň třímající sirotek, s fantastickými proporcemi) se vydává na obchůzku do exotických míst s celkem jasně daným cílem: vyhladit některé ohrožené druhy zvířat a sehnat nejen dost krabiček s municí do brokovnice, ale i pár starožitných relikvií. Tentokrát se pokouší odhalit tajemství mytické dýky Xian, a tak se mezi jinými místy potuluje i po Číně a italských Benátkách.

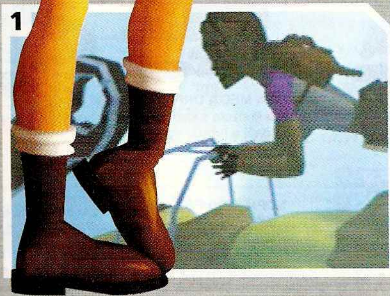
Hráč se na svět dívá jakoby z poza Lary a sleduje ji na každém kroku, když pobíhá po krajině, vyhýbá se pastím a shromažďuje různé užitečné věci. Tahle ženská nejenže skáče na ohromné vzdálenosti a předvádí šílená salta stejně jako v první hře (proč se kurník nepřihlásí na Mistrovství světa v atletice?), ale tentokrát umí i lézt po žebřících a jiných vhodných površích. Pro případnou sebeobranu má k dispozici známou dvojici základních pistolí s nekonečnou municí, které může rychle vytasit. Dále používá zdravotní balíčky, klíče a speciální zbraně, jako jsou samopaly Uzi, zábavný granátomet či harpuna.

V každé úrovni je opět úkolem dostat se víceméně v pořádku na konec, ale v každé musíte překonávat jiný druh obtíží. Pavouci, tygři, ptáci, hrdlořezové, bezpečnostní hlídky, obří bodáky, valící se balvany, propadající se podlahy, posunující se zdi - to všechno je pro Croftovou, kterou musíte soustředěně ovládat, každodenním chlebíčkem. Bude nesčetněkrát sežrána, podrápána, zmlácena, zastřelena, probodnuta nebo rozdrcena, ale nakonec svého cíle dojde. Navíc musí Lara, chce-li přežít, zvládnout řízení několika vozidel, k nimž mimo jiné patří sněžný skútr a skvělý motorový člun. *Tomb Raider 2* rozhodně není jednoduchá hra, a pokud se chcete vyhnout frustrujícímu opakování obtížných pasáží, musíte pravidelně ukládat na paměťovou kartu. Hlavolamy jsou někdy až trochu příliš složité. *TR2* má značně jinou atmosféru a složitější hratelnost než původní hra, a proto, pokud se do tohoto světa hodláte pustit poprvé v životě, nevybírejte automaticky podle předpokladu, že „novější" znamená „lepší". Jinak řečeno, pokud se zamilujete do platinového *TR1*, pak vám vřele doporučujeme i *TR2*, také platinového. Nikoli však obráceně.

Tim Cant



[1-3] Lara se na každém kroku setkává s novými úkoly.





[1] Filmeček. [2] Na cestu vám nově posvítí světlice.

Skvělá sada chodeb, domů a kobek (levelů), ale s odstupem je zřejmé, že *TR2* se nepovedl úplně tak jako *TR1*.

VERDIKT 8/10

Crash Bandicoot 2
Cortex Strikes Back

■ STYL:	3D plošinovka
■ POČET HRÁČŮ:	1
■ VYDAVATEL:	SCEE
■ PRVNÍ VYDÁNÍ:	leden 1998
■ PŮV. HODNOC.	8/10

Crash Bandicoot je ze všech playstationových zvířátek na světě to nejdůvěřivější - poté co v první hře *Crash* podstoupil neuvěřitelné útrapy, riskoval život a dal v šanc své chlupaté končetiny, jenom aby nakopal zlého Neo Cortexe do zadku, nechal se tentokrát přemluvit k tomu, aby pomohl shromáždit 25 zvláštních krystalů, a zachránil tak svět před katastrofickým přívalem slunečního záření. Otázka zní: proč se proboha na to nevybodne a neodjede se válet na pláž do Acapulka? Ani Crashova zřejmě geniální mladší sestra Coco se kvůli vyšším zájmům nepřetrhne.

Crash Bandicoot 2 je pokračováním příšerně frustrujícího *Crashe Bandicoota*. V zásadě obsahuje stále to samé sbírání jablek a likvidování nepřátel za pomoci točivých skoků a dalších pošahaných chvatů.





[1] Díky větším rozlišením a zdokonalenému světlu má hra grafiku, se kterou se může chlubit. [2] Tady není na rozmýšlení čas.

V každé úrovni se Crash pohybuje po určitém prostoru, hledá potřebné předměty a likviduje překážející postavy nepřátel. Mezi nejzákladnější patří zmíněná otočka a la tasmánský čert. Pokud je Crashův oponent trochu houževnatější, může použít skluz nohama napřed nebo vyskočit do vzduchu a srazit ho tělem. V určitých úrovních je nutné použít některá vozidla, jako je například motorový člun nebo jiná zvířata (nebojte se, jim se to strašně líbí). V každé úrovni máte za úkol hledat již zmíněné krystaly (a také všechny ostatní drahokamy) a přinést je zpátky do centrální místnosti konkrétního světa, kde si můžete promítnout dosažené skóre nebo si vybrat další úroveň. Je to mnohem lepší systém než spletité střídání a nahrávání bonusových her, které bylo použito v originálu. Navíc, pokud jste již dokončili určitý svět, můžete se do něj vrátit a najít to, co tam při první návštěvě nebylo dosažitelné: za to si zasloužíte nejvyšší hodnocení.

Prohlásit, že *Crash Bandicoot 2* je hra, která vás ničím nezklame, by přesto byla tak trochu lež. V některých úrovních totiž budete muset mačkat tlačítka tak, že vás bude bolet ruka, ale zábavy si moc neužijete. Stíhací úrovně, kde je Crash pronásledován obrovskými balvany nebo hladovým ledním medvědem, jsou často jen testem vaší paměti. Někdy když skáčete do nebo z obrazovky, není možné vidět Crashův stín a pak je rozhodování velice obtížné. Je ale třeba říci, že hra *Crash Bandicoot 2* může být skvěle zábavná. Také je vybavena dost dobrou grafikou. Určitě vás zabaví na pěknou chvilku a 999 kaček je za tak kvalitní zábavu cena více než rozumná.

Tim Cant





[1] Crash má stále cestičky předem určené, je tu spousta skvělých scenérií a chytrých rébusů, které vás udrží ve stálém napětí. [2] Souboje s bossi jsou noční můrou jen do té chvíle, než zjistíte, kde má každý z nich slabé místo.

Nic moc nového ani objevného, jde „jen" o vcelku příjemnou akční plošinovku.

VERDIKT 8/10

PLATINOVÁ KOLEKCE

Zde je seznam všech her, které lze v rámci edice Platinum zakoupit v obchodech za přibližně poloviční cenu. Upozornění: uvedené hodnocení se někdy liší od původního hodnocení hry.

HRA	STYL	HODNOCENÍ
Abe's Oddysee	plošinovka	9/10
Actua Soccer	fotbal	7/10
Adidas Power Soccer	fotbal	8/10
Air Combat	letecká akce	6/10
Alien Trilogy	3D adventure	8/10
Battle Arena Toshinden	bojovka	8/10
Bust-A-Move 2	logická	9/10
C&C	strategie	7/10
Crash Bandicoot	plošinovka	7/10
Destruction Derby	závodní	8/10
Destruction Derby 2	závodní	9/10
Die Hard Trilogy	arkáda	7/10
Doom	3D akce	9/10
Excalibur 2555 AD	3D adventura	7/10
Final Doom	3D akce	9/10
Fade to Black	3D adventura	7/10
Formula 1	závodní	8/10
Grand Theft Auto	kriminální	8/10
Hercules	plošinovka	6/10
Int. Track & Field	lehká atletika	8/10
ISS Pro	fotbal	9/10
Loaded	střílečka	5/10
Mickey's Wild Adventures	plošinovka	6/10
Micro Machines V3	závodní	9/10
Need for Speed	závodní	6/10
Pandemonium	plošinovka	8/10
PGA Tour '96	golf	7/10
Porsche Challenge	závodní	7/10
Rayman	plošinovka	5/10
Resident Evil	3D horor	9/10
Ridge Racer	závodní	8/10
Ridge Racer Revolution	závodní	6/10
Soul Blade	bojovka	9/10
Soviet Strike	střílečka	7/10
Tekken	bojovka	9/10
Tekken 2	bojovka	10/10
Thunderhawk 2	letecká akce	8/10
TOCA	závodní	9/10
Tomb Raider	3D adventure	7/10
True Pinball	arkáda	7/10
Wipeout 2097	závodní	9/10
Worms	logická	7/10

TOP SECRET

Oficiální ČESKÝ PlayStation™ POWERLINE

PLAYSTATION MAGAZÍN VÁM OPĚT PŘINÁŠÍ VE SPOLUPRÁCI S OFICIÁLNÍ CHEATAŘSKOU TELEFONNÍ LINKOU POWERLINE KOLEKCI KÓDŮ A TRIKŮ, KTERÉ VÁM V PŘÍPADĚ, ŽE TRPÍTE HERNÍM ZÁKYSEM, SNAD ULEHČÍ TROCHU ŽIVOT.

Kromě toho v dnešní rubrice Top Secret naleznete na dalších osmi stranách rozsáhlý text, který se věnuje hře *Abe's Exoddus*. Jak je naším dobrým zvykem, nejedná se o kompletní návod, ale speciálního průvodce mudokonními skrýšemi. Pamatujte, že jedině v případě, že se vám podaří najít a zachránit všechny zotročené Mudokony až do úplně posledního jedince, budete se moci považovat za člověka, který *Abe's Exoddus* skutečně dohrál do konce. Navíc, hra vás v takovém případě rozhodně nenechá bez sladké odměny.

Co se týče obsahu příštího Top Secretu, zatím vám můžeme slíbit podrobný rozbor zaměřený na velmi dobrou hru *Akuji The Heartless* a samozřejmě všechny aktuální cheaty. Na závěr ještě naše heslo: cheatujte s mírou a mějte se fajn.

VYHODNOCENÍ ŠŤASTNÉ 13/PSM 10

Na to, že otázky byly dost specializované (i když ne všechny ultra těžké), přišlo velice mnoho správných odpovědí. Jinými slovy - skvělou hru Final Fantasy VII hrálo a detailně zná mnoho našich čtenářů, což je dobrá zpráva. Máme tu ještě jednu dobrou zprávu pro třináct lidí, které jsme z došlých správných odpovědí vylosovali, ale nejdříve si zodpovězme otázky:

1. Skupina rebelů, ke které se na začátku hry přidá Cloud, se jmenuje **Avalanche**.
2. Černého chocoba lze vypěstovat křížením **zeleného a modrého chocoba**.
3. Marlene je malá **Barrettova dceruška**.
4. Vincent Valentine se při prvním setkání nachází v Niebelheimu, ve sklepení hlavního sídla, **v rakvi**.
5. Jméno Sepirothova otce zní **Hojo**.

Následující hry od nás dostanou:

Duke Nukem
Kamil Petruška, Olomouc; Jaroslav Klestil, Praha 10; Josef Eret, Havlíčkův Brod; Tomáš Novotný, Přítkov; Jana Jirků, Brno

Croc: Legend of the Gobbos
Jiří Sváček, Praha 7; Milan Hromádka, Ústí nad Labem

Resident Evil
Vlastimil Šmíd, Hrochův Týnec; Petr Truneček, Česká Třebová

Oddworld: Abe's Exoddus
Jaromír Krása, Praha 6; Václav Štrincl, Praha 1

Tomb Raider 3
Milada Pražáková, Kolín; Stanislav Petříček, Brno

VYLOSOVÁNÍ CEN PRO ÚČASTNÍKY HLASOVÁNÍ O HRU ROKU 1998

1. Martin Krupka, Zábřeh (plná hra, volant, roční předplatné PSM)
2. Martin Duben, Dobruška (plná hra, roční předplatné PSM, pistole, ručník, hrneček)
3. Lukáš Hořejší (plná hra, roční předplatné PSM, memory karta). Vzkaz pro Lukáše: zapomněl jste nám napsat adresu, pošlete nám ji, jinak vám nebudeme moci doručit výhru.
4. Jaromír Prokop, Paskov (plná hra, memory karta, ručník, hrneček)
5. Pavel Novotný, Děčín (plná hra, memory karta, hrneček)
6. Bronislav Hochhaus, Libochovice (plná hra, propojovací kabel, ručník)
7. Jiří Voráč, Brno (plná hra, hrníček, 3 čísla PSM dle výběru)
8. Ivo Verner, Brno (plná hra, ručník, 2 čísla PSM dle výběru)
9. Josef Hanák, Krumvíř (plná hra, 1 číslo PSM dle výběru)

POWERLINE TBA

METAL GEAR SOLID

NEKONEČNÁ MUNICE
Po zvládnutí testu mučení dokončete hru v nastavení Easy a odměnou vám bude zvláštní hra, která vám umožní začít znovu s Bandanou. Toto vám poskytuje neomezenou munici pro všechny druhy ručních zbraní.

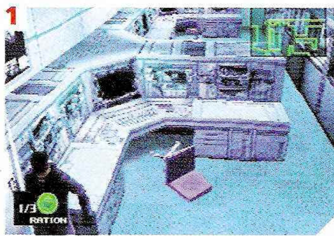
NEVIDITELNOST
Po SELHÁNÍ v testu mučení (zmáčknutím Select) dokončete hru v nastavení Easy a odměnou vám bude zvláštní hra, která vám umožní začít znovu s tajnou jednotkou pro kamufláž. To vás učiní v očích nepřátel neviditelným.

ALTERNATIVNÍ KOSTÝMY
Dohrajte hru do jednoho konce. Pokračujte dál a dohrajte ji do druhého (viz výše). Na konci této druhé hry přijde odměna, a když se Snake ve výtahu svlékne ze svého potápěčského úboru, objeví se ve smokingu ve stylu Jamese Bonda. Přehrajte hru znova a Snake jej vymění za ninjovský obleček.

MERYLINY KALHOTKY
Existují dva způsoby, jak zahlédnout Meryliny kalhotky. Zaprvé, pozorujte ji větracím otvorem nahoře nad ní, pak nepokračujte k šéfovi DRAPA, ale ustupte od otvoru. Pak přijděte a podívejte se na ni znovu. Nejen že bude pokaždé provádět jiné cviky, ale při čtvrté návštěvě nebude na sobě nebude mít kalhoty.

Zadruhé, až znovu potkáte Meryl na dámských záchodcích v budově s jadernými zbraněmi, vejděte rychle do její kabinky a možná ji ještě stihnete, než se doobleče. Chcete-li vidět její kalhotky, přepněte se do pohledu z první osoby.

DEMO REŽIM
Dokončete všechny tréninkové módy VR (což znamená tréninkový, souboj s časem, střelby ze zbraní a přežití),





[1 - 2] Kostýmoví exhibicionisté i chlípní vouyeři si přijdou v MGS na své.

a získáte tak technické demo, kde hra přehraje jednotlivé režimy v nejlepších časech.

POWERLINE

RALLY CROSS 2

OASIS
Chcete-li získat přístup k trase Oasis, začněte nejprve novou sezónu a vepište písmena S, I, S, A, O a pak potvrďte jméno. Teď se vraťte na obrazovku volby režimu hry, přepněte se na Single Race a tajná trase se otevře.

TRASA JUNGLE
Chcete-li získat přístup k trase Jungle, začněte novou sezónu a vepište písmena E, L, G, N, U, J a potvrďte jméno. Teď se vraťte na obrazovku volby režimu hry, přepněte se na Single Race a tajná trasa se otevře.

LITTLEWOODS
Chcete-li získat přístup do Littlewoods, začněte novou sezónu a vepište písmena F, O, S, T, E, R a potvrďte jméno. Teď se vraťte na obrazovku volby režimu hry, přepněte se na Single Race a tajná trasa se otevře.

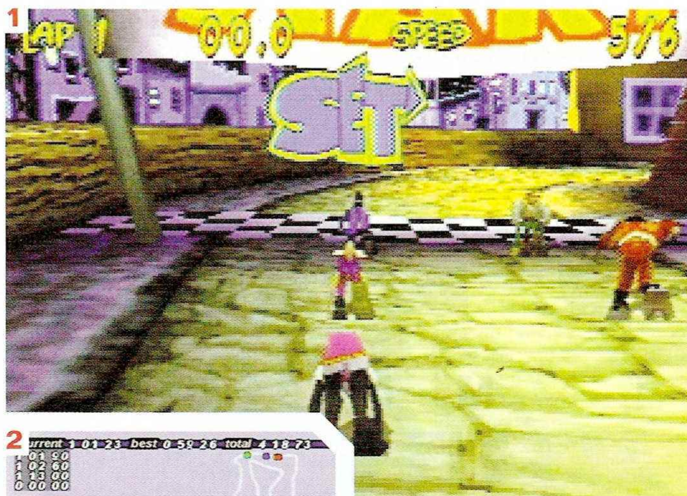
FROZEN TRAIL
Chcete-li získat přístup do Frozen Trail, začněte novou sezónu a vepište písmena N, I, V, E, K a potvrďte jméno. Teď se vraťte na obrazovku volby režimu hry, přepněte se na Single Race a tajná trasa se otevře.

DUSTY ROAD
Chcete-li získat přístup do Dusty Road, začněte novou sezónu a vepište písmena M, I, T a potvrďte jméno. Teď se vraťte na obrazovku volby režimu hry, přepněte se na Single Race a tajná trasa se otevře.

ROCK CREEK
Chcete-li získat přístup do Rock Creek, začněte novou sezónu a vepište písmena K, C, I, N a potvrďte jméno. Teď se vraťte na obrazovku volby režimu hry, přepněte se na Single Race a tajná trasa se otevře.

DRY HUMPS
Chcete-li získat přístup do Dry Humps, začněte novou sezónu a vepište písmena C, I, R, E a potvrďte jméno. Teď se vraťte na obrazovku volby režimu hry, přepněte se na Single Race a tajná trasa se otevře.

HILLSIDE
Chcete-li získat přístup k trase Jungle, začněte novou sezónu a vepište písmena B, S, I, R, H, C a potvrďte jméno. Teď se vraťte na obrazovku volby režimu hry, přepněte se na Single Race a tajná trasa se otevře.





[1] Jste médium, tvrďák nebo expert? Pravdu o sobě zjistíte pomocí cheatu v Running Wild. [2] Přístup ke všem trasám v Rally Cross 2 není problém.

VETERAN LEVEL
Chcete-li získat přístup k trasám a autům této úrovně, začněte novou sezónu a vepište písmena P, R, E, P, R, O a potvrďte jméno. Teď se vraťte na obrazovku volby režimu hry, přepněte se na Single Race, budou vám trasy a auta k dispozici.

PRO LEVEL
Chcete-li získat přístup k trasám a autům této úrovně, začněte novou sezónu a vepište písmena M, O, O, B, M, O, O, B a potvrďte jméno. Teď se vraťte na obrazovku volby režimu hry, přepněte se na Single Race a trasy, budou vám auta k dispozici.

POWERLINE

RUNNING WILD

Chcete-li získat přístup k závodům střední obtížnosti, vepište na obrazovku, která vám dovoluje měnit nastavení obtížnosti, tento cheatový kód: ↑, □, R1, L2, L2, ↑.

Chcete-li získat přístup k závodům střední obtížnosti, vepište na obrazovku, která vám dovoluje měnit nastavení obtížnosti, tento cheatový kód: L2, ↓, L1, R1.

Chcete-li získat přístup k závodům střední obtížnosti, vepište na obrazovku, která vám dovoluje měnit nastavení obtížnosti, tento cheatový kód: □, ↓, L2, ↓, ◎, L2.

Chcete-li získat skrytou postavu Blizzaro, vepište do menu Secret Options cheatový kód: ↑, ↓, L1, ◎, ◎, R1, R2, L1.

Chcete-li získat skrytou postavu Pyro, vepište do menu Secret Options cheatový kód: ↑, ↓, ◎, ↓, L2, ↓, R1, L2.

Chcete-li získat skrytou postavu Rex, vepište do menu Secret Options cheatový kód: L2, R2, R1, ↑, □, R2.

Chcete-li získat skrytou postavu Tox, vepište do menu Secret Options cheatový kód: ◎, ↑, □, ◎, □, R1, L1.

Chcete-li získat skrytou postavu Kostra, vepište do menu Secret Options cheatový kód: ↑, ↑, □, L2, R2, L2, R2, ↓.

Chcete-li získat skrytou postavu Lunarr, vepište do menu Secret Options cheatový kód: ↓, ↓, L1, ↑, □, R2.

POWERLINE

ROLLCAGE

LEHKÉ ZÁVODNÍ OKRUHY
Chcete-li získat přístup ke všem lehkým závodním okruhům, přepněte se v hlavním menu na kolonku Password a pak vepište následující kód: E, E, F, N, I, E, B, A.

OBTÍŽNÉ ZÁVODNÍ OKRUHY
Chcete-li získat přístup ke všem Lehkým závodním okruhům, přepněte se v hlavním menu na kolonku Password a pak vepište následující kód: E, E, F, P, H, M, B, C. Nyní se přepněte na volby User Setup a najeďte na Difficulty. Teď zadejte Hard a začněte závodit.

EXPERTNÍ ZÁVODNÍ OKRUHY
Chcete-li získat přístup ke všem Lehkým závodním okruhům, přepněte se v hlavním menu na kolonku Password a pak vepište následující kód: H, E, M, P, C, M, D, D. Nyní se přepněte na volby User Setup a najeďte na Difficulty. Teď zadejte Expert a začněte závodit.

POWERLINE

X-GAMES PRO BOARDERS

Režim Circuit otevřete napsáním hesla; ⊗, ◎, ⊗, △, △, □.

Režim Circuit a skrytou postavu Ollie B otevřete zadáním hesla; △, ⊗, □, ⊗, △, ◎.

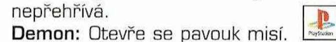
Režim Circuit a Super Circuits otevřete napsáním hesla; □, △, ⊗, □, ◎, ◎.

POWERLINE

COLONY WARS VENGEANCE

Na heslovou obrazovku napište následující kódy:

Blizzard: Všechny cheaty zapnuty.
Stormlord: Všechny cheaty vypnuty.
Tornado: Všechny zbraně.
Thunderchild: Všechny lodě.
Avalanche: Nekonečný Afterburner.
Chimera: Nevyčerpatelné sekundární zbraně.
Hydra: Nekonečné peníze.
Vampire: Nevyčerpatelné štíty.
Dark*Angel: Zbraň se nikdy nepřehřívá.
Demon: Otevře se pavouk misí.







[1 - 2] Pustit se do *Colony Wars Vengeance*, to chce řádné vybavení.

TOP SECRET

MUDOKONOVÉ PŘIŠLI NA SVĚT SVOBODNÍ, ALE MNOZÍ Z NICH UPADLI DO OTROCTVÍ. VĚTŠINU Z TŘÍ SET ABEHO SOUKMNEVOCŮ NAJDETE SNADNO. K NĚKTERÝM SE OVŠEM JEN TAK NEDOSTANETE. TADY SE DOČTETE, KDE JE NAJÍT.

ABE'S EXODDUS

SKRYTÍ MUDOKONOVÉ











Oblast: Mines
(Start)

Je neuvěřitelné, že umístili tajnou skrýš vašeho mudokonního bratrstva hned na první obrazovku hry - to totiž znamená, že pokud ji v počáteční euforii přehlédnete, nikdy se vám hru nepodaří dokonale dokončit. Tohle je prostě zákeřnost prvního stupně. Seskočte za tu hromadu kostí a projděte dveřmi a octnete se na římse pod tvrdým střeleckým útokem létajícího Sliga. Nepropadejte panice, prostě se spusťte z těch dvou říms a seskočte dolů. Cíle jsou jasné, tři Mudokonové se nacházejí přímo pod vámi. Zavolejte na ně a přimějte je, aby vás následovali. A jak je teď dostanete ven: držte se dál od Sliga, nebo vás postřílí, a pakujte se doprava, dokud je daleko nahoře ve vzduchu. Zastavte Mudokony dříve, než narazí do elektriky, a s pomocí páky je po jednom dostaňte skrz, v další pasáži je budete potřebovat všechny živé. Až budou v pořádku na druhé straně, spusťte se do studně a probourejte se do poklopů, abyste mohli nadzvednout tu překážku. Až odstraníte zámek, najdete celou tlupu svých známých a příbuzných. Vyveďte je ptačím portálem a vydejte se na cestu zpět na start hry.

Oblast: Mines
(Tunel 1)

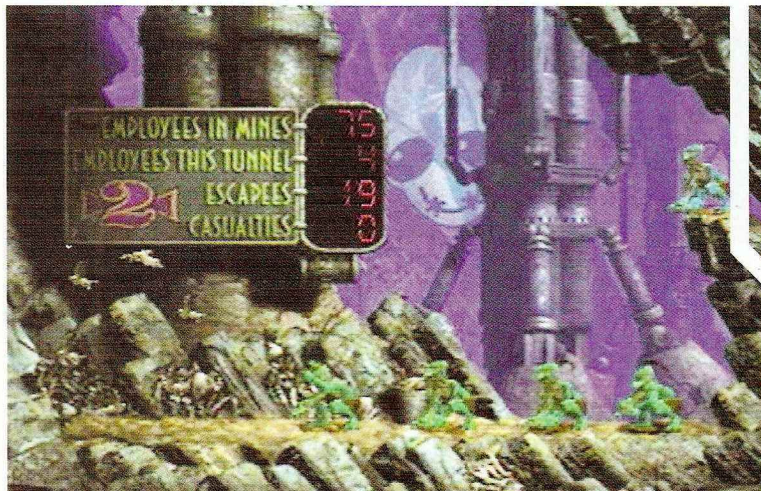
Nahoře na rouře si dejte pozor na zelený sliz, který kape po levé straně. Skrytý průchod? Je to dost dobře možné. Spusťte se níž a octnete se na římse, kde najdete Sliga, který vám již kdysi patřil. To znamená, že k potulkám po okolí můžete používat systém teleportů a vysvobodit všechny ty Mudokony uvězněné v železném pekle. Sázka , že jste sami na to nepřišli, nemáme pravdu?

Oblast: Mines
(Tunel 2)

V pravém dolním rohu obrazovky je ukryta malá díra, skrze kterou se můžete spustit a ulovit celou tlupu uprchlíků. Pokračujte průchodem, spusťte se studnou na konci a tam je objevíte, jak si s chutí prosekávají cestu žulou - jako nějaká parta vězňů na útěku s řetězy na nohou. Ptačí portál je na obrazovce po pravé ruce, takže je donuťte, aby šli s vámi (nezapomeňte, že můžete použít skupinový pozdrav, a přimět je tak všechny najednou, aby vás poslouchali). Pak už je snadné přeskočit průrvu, skoro jako doktor Jones v Dobyvatelích ztracené archy (ale zelenou), a spustit se studní na konci.











Oblast: Mines
(Tunel 2)

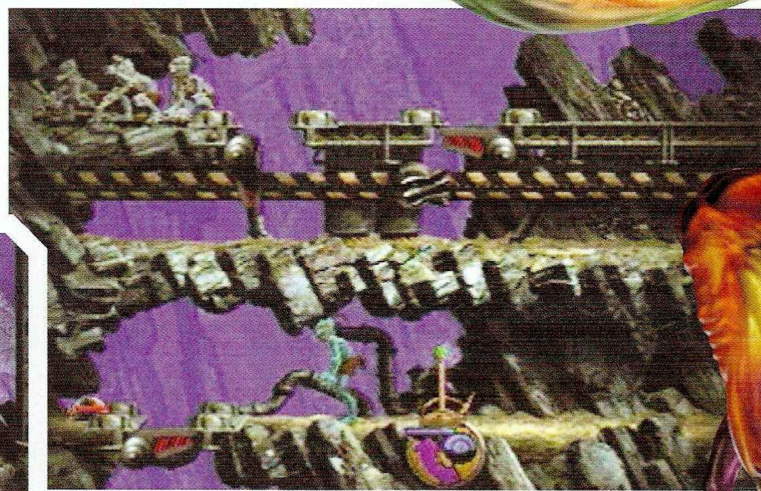
I když to nemusí vypadat jako nejlepší řešení, skočte z dveřní římsy do studny. Nebojte se, není to nebezpečné, doskočíte do další studně pod ní, která vás vystřelí nahoru na levou římsu, odkud můžete vstoupit do nezmapovaného území. Vejděte do dveří a objevíte se v pozadí a tam se můžete šklebit na Sligy u dveří a přimět je tak, aby vás honili. Stačí jim hrozně málo. Proběhněte dveřmi zpět a prvního, který se vám namane, použijte k likvidaci jeho druha a pak ho telekineticky vyhoďte do vzduchu. Proklouzněte dveřmi, které střežili, ale pozor na spojení se Sligem dole. Využijte ho k odpálení miny, jež blokuje dolní dveře. Když těmito dveřmi projdete, objevíte tři osamělé Mudokony prokopávající si cestu skálou. Odveďte je všechny do spodní úrovně a nechte je jít dřív, než se spustíte do studny.

Oblast: Mines
(Tunel 2)

Tentokrát máte Mudokony jako na talíři. Po úspěšném obřím skoku ze studny se můžete vydat napříč a úroveň dokončit, ale pokud jste chytří, trošku se tu pozdržíte. Seskočte z římsy a bezpečně přistanete na římse o kus níž. Když tady projdete tunelem, octnete se v jeskyni se čtyřmi pracujícími kopáči a ptačím portálem. Trochu je proklepněte s použitím ústních příkazů nebo je prostě vypusťte. Ať už uděláte cokoliv, vydejte se tunelem a skočte zpátky do studny, která vás znovu vystřelí nahoru.

Oblast: Mines
(Tunel 3)

Místo abyste postupovali podle logického průběhu, zhoupněte se z pravé strany propasti a seskočte do prostoru dole. Studna vás znovu vymrští nahoru, ale to až později. Projděte dveřmi a skočte do studny nedaleko ptačího portálu. Ocitnete se v odporně vyhlížející chodbě se třemi Mudokony, kteří se prokopávají pryč. Hoďte nějaký kámen na minu, odsuňte závoru a projděte padacími dveřmi a pak vyzvěte Mudokony, pěkně jednoho po druhém, aby přešli most. Dohlédněte na to, aby na vás mezi dvěma mosty počkali, a odsuňte závoru, která vám otevře další dveře. Tito Mudokonové jsou slepí, a pokud nebudete hlídat každý jejich pohyb, mohou se vážně poranit. Až budou všichni tři bezpečně na druhé straně, přimějte je, aby s vámi šli dolů k padacím dveřím v nižší úrovni, a pak je pomocí páky spusťte dolů. Prozatím je ještě nepouštějte a místo toho se vydejte malým tunelem po levé straně a vyzvěte je, aby vás následovali. V této místnosti najdete čtyři kola, se kterými je třeba točit, aby se spustil výtah, vaše skupinka dělníků automaticky zaujme pozici, pak vyšplhejte k hornímu kolu a pusťte se do práce. Až stáhnete výtah do místnosti, vyvezte se jím nahoru. Tam najdete čtyři Mudokony, takže otevřete portál a propusťte je, než se vydáte zpátky ke studni a ven.







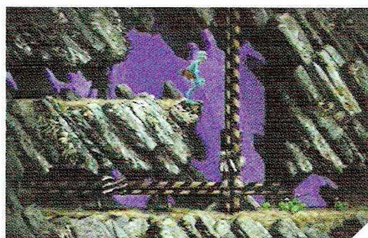
TOP SECRET





Oblast: Mines
(Tunel 5)

Tato část vypadá záludněji, než ve skutečnosti je. Rozběhněte se ze dveří, přeskočte vrtačku a přistanete na neviditelné římse. Vyšplhejte nahoru a narazíte na pár parťáků kopajících do skály. V rohu je ptačí portál, který jim usnadní útěk, a je hotovo, máte další dva z celkového součtu. A ještě několik zkušeností se zpáteční cestou, neskákejte, nebo vás vrtačka rozdrtí, jenom se zhoupněte a spusťte.



Oblast: Mines
(Tunel 5)

Tahle schovávačka Mudokonů není tak nepřístupná, spíše si chceme být jistí, že vám na konci hry nebude něco chybět. Překonání dvojitých vrtaček je malá noční můra, a tak se připravte na to, že než se dostanete na horní římsu, párkrát vás naporcuje. Až se tam tedy dostanete, rychle to uložte a vydejte se napravo. Při správném načasování skoku přistanete v malém výklenku ve stěně útesu. Vyšplhejte nahoru a octnete se pod volně zavěšeným kruhem, zatáhněte za něj a průrva v místnosti vedle dveří se zavře. I když se teď nemůžete dostat k místnímu Mudokonovi, zapamatujete si tuto obrazovku, protože souvisí s několika následujícími, spusťte se tedy zpátky a nechejte si ho na později.



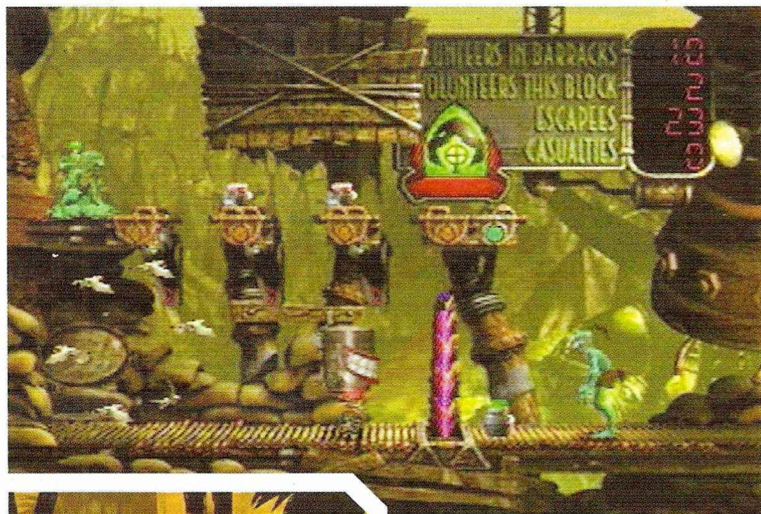
Oblast: Nectrum
(Start)

Ve 2. úrovni Abe brázdí džunglí v temném prostředí, hrůza, hrůza. Seskočte z římsy napravo a spadnete do jednoho z těch podivných rostlinných tunelů, který vás chytře vyvede až za bytelnou bariéru, takže vás nemohou zastřelit tři Sligové, kteří si pohrávají s vojenskými revolvery. Přesprintujte most, ubírejte se cestou k další obrazovce a využívejte ochrany, kterou vám poskytnou kůly. Zatím to nebylo nic těžkého, ale teď musíte seskočit dolů k bombám, odzbrojte se tedy a osvoboďte své kamarády, jinak je vrtáky rozsekají na padrť. A mimochodem neskákejte z římsy, nebo jste synem smrti. Mise splněna? Skočte do studny.











Oblast: Nectrum
(Záverečná pasáž)

Než si vyzkoušíte trápení s Mudanchee Vaults, vydejte se do leva od té studny chrlící listí a spatříte ptačí portál. Zapějte a proskočte jím. Z římsy, na níž právě balancujete, vyšplhejte nahoru a skočte doprava a zatáhněte za páku. Dole spící Slig by se neměl probudit dříve, než vás ten nahoře obdaří několika kusy amoniaku. Bariéra nalevo by se měla otevřít, takže jí projděte a čeká vás to nejtěžší. Tak dobře, vyšplhejte nahoru k římse, pokračujte k padacím dveřím a rychle zneškodněte první bombu dřív, než se dveře otevřou, pak se vydejte ke druhé bombě. Hmmm, chce to trochu práce, ale pokud to nezvládnete, prostě skočte do studny a zkuste to celé znovu. Až budou bomby bezpečně zneškodněny, můžete pákou otevřít bariéru a pak rychle přiskočit zpátky k bombě a vyhodit do povětří nižší úroveň. Připravte si ji a dejte se zachytit pohybovým senzorům Greetera - poletí pro vás a skončí svůj bídný život v explozi. Pak už stačí jen najít Mudokony a osvobodit je.

Oblast: Mudanchee Vaults
(Před Mudanchee Hub)

Místo abyste vyskočili nahoru, kde čeká rozřešení příběhu, se vydejte pod římsu a na obrazovce pod ptačím portálem si dejte závod se Scrabem. Nezapomeňte, stačí, když vás jedinkrát bodne, a váš životní příběh již bude historií. Když zatáhnete za páku na další římse, budete moci sestoupit dolů k přátelům, ale zároveň tak vypustíte Fleeche nahoře nad vámi, takže nebudete mít moc času. Seberte Mudokony, vydejte se s nimi dolů a trhnutím za závoru otevřete bariéru. Tím bohužel uvedete do chodu i vrtáky, takže se kolem nich musíte proplížit a zastavit je pákou napravo. Pak se vydejte na útěk. Buďte rychlí.





Oblast: Mudanchee Vaults
(Tunel 1)

Další Fleechové! Příšerná stvořeníčka, nemáme pravdu? Dříve než jenom pomyslíte na to, že byste mohli zatáhnout za páku nalevo, byste měli prozkoumat skrytou římsu vedle nejníže položené bariéry, buďte však připraveni na úprk. Jakmile se dotknete země, vydejte se napravo a předhoňte Scraba. První studnu můžete využít jako zkratku ke dnu. Je nezbytná, pokud chcete mít dost času zazpívat ptačímu portálu na dně. Další části, kde se nalevo nachází neúprosný vrták, vládne čas, takže se nezdržujte. Přeskočte Scraba a odlákejte ho k protější římse s pákou, pak zazpívejte, abyste ho ovládli, a zamkněte ho do bedny napravo. Otevřete bariéru a vyveďte své přátele, nechejte je, aby počkali na bezpečném místě, a najděte zatím výtah a prozkoumejte spodní obrazovku. Dvěma Mudokonům, kteří se nacházejí úplně dole, bezprostředně hrozí, že se stanou obětmi dalšího zabijáckého vrtáku, takže si budete muset přichvátnout, abyste je zachránili. Zavolejte na ně, vyveďte je nahoru do bezpečí a pak propusťte. Nezapomeňte si ale dojít pro další dva, kteří čekají nad schodištěm.





TOP SECRET





Oblast: Mudanchee Vaults
(Tunel 5)

Dřív než se k vám stačí dostat Fleecheové, nasoukejte se do malé díry vpravo dole na obrazovce a propadnete se do tajného tunelu. Zapějte portálu, proskočte jím a brzy uvidíte cíl mise - trojici Mudokonů kopající v podlaze. Vydejte se kovovým tunelem napravo, dokud neobjevíte páku. Zatáhněte za ni a pak utíkejte zpátky cestou, kterou jste přišli. Bude vás pronásledovat šik Fleecheů, a když budete dost rychlí, vystačí vám čas, abyste zatáhli za páku na protější straně a usmažili ty hajzlíky elektrickým výbojem. Pak už jen dovedete své mudokonní soukmenovce k portálu a zmizíte rourou dolů.

Oblast: Mudomo Vaults
(Tunel 6)

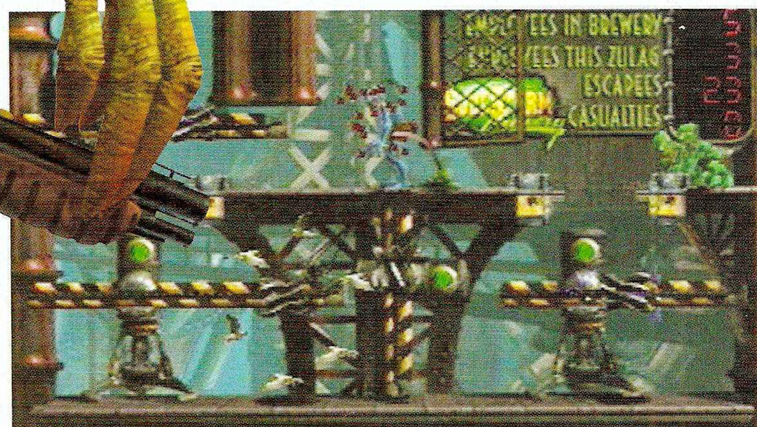
I když už budete na konci šesté úrovně Mudomo Vaults asi dost vyčerpaní, určitě stojí za to, dojít si pro několik extra Mudokonů, kteří se skrývají v podstatě „za rohem". Přeskočte na římsu vpravo od dveří a vydejte se do tunelu. Jděte pořád dál, dokud se skála nezačne hroutit. Pak uskočte pod římsu, rychle zazpívejte, abyste ovládli Paramita nahoře, schovejte ho pod římsu napravo. A až lavina skončí, můžete svého nového přítelíčka přimět, aby zatáhl za provaz, a zprovoznil tak studni vedle vás. Skočte dolů a rychle získejte Paramita v popředí. Spustí se další lavina kamení, takže si přichvátněte, až se se svým mazlíčkem budete brodit přes pavučiny daleko doleva. Zatáhněte za provaz, abyste zastavili padání balvanů, a po pavučině vyšplhejte nahoru na další obrazovku. Tady to musí opravdu odsýpat. Upozorněte na sebe Paramity napravo a donuťte je, aby začali pracovat, pak jim řekněte, aby přišli k vám a pracovali dál. Až zatáhnou za každý kruh, otevřou se pod Mudokony v pozadí padací dveře, a ti se tak přiblíží svobodě. Ať to netrvá moc dlouho, protože jeden z balvanů se dříve či později zřítí, a pak byste přišli o jednoho z přátel. Zbavte se svého nepřátelského kámoše a skočte do studny. Octnete se přímo u krčících se Mudokonů, takže je odveďte a znovu skočte do studně.

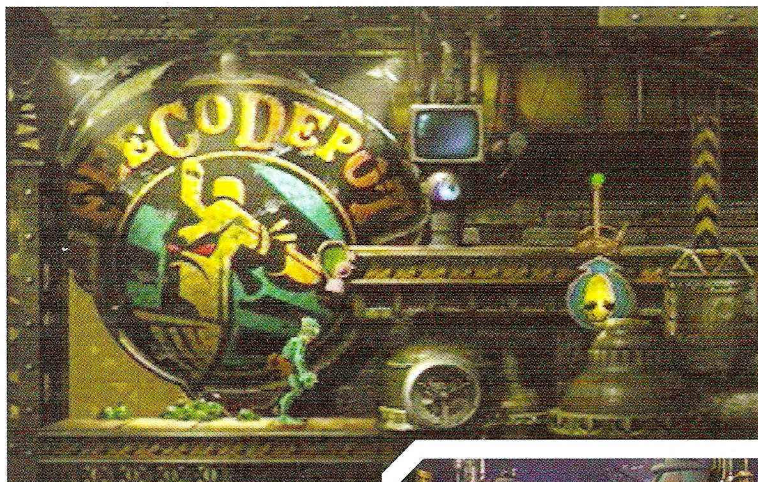




Oblast: Mudomo Vaults
(Tunel 3)

Dole a napravo od Ghost Trap najdete malý vchod a tím se protáhněte. Získejte Paramita a odežeňte ho z cesty, abyste mohli projít dveřmi nahoře. Kruh nad vámi si přímo říká o to, abyste za něj zatáhli, ale raději počkejte, dokud vrták pod nimi neodjede, a pak skočte dolů, do propasti plné vrtáků, za něž by se nemuseli stydět ani Black & Decker. Pak se opatrně, ale rychle vydejte na druhou stranu, protože Fleecheové, kteří dřímali nahoře, vám jsou v patách. Po chvíli zjistíte, že jim pobyt v blízkosti vrtáků nesvědčí ani za mák. Pokračujte v cestě vpravo nahoru k tomu maníkovi a vezměte ho s sebou zpátky dolů. Vrtáky jsou teď v klidu, takže můžete v bezpečí zazpívat píseň svobody a skočit do studně.







Oblast: Feeco Depot
(Start)

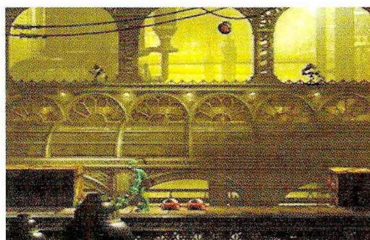
Pod okrajem monitoru se na startu tohoto sektoru skrývá tajný tunel, který vede do malé trubicovité místnosti. Skočte dolů do otevřené šachty a dopadnete na římsu. Cesta dole je střežena třemi Sligy, takže je čas nasadit si své tichošlapky a proplížit se kolem jako zloděj v noci. Prvního přeskočte a ukryjte se ve stínu, potom když se k vám všichni otočí zády, plížte se doprava. V další místnosti najdete tři Mudokony, kteří dole pod římsou rýžují, ale zatím pro ně neskákejte. Počkejte, až Sligové dokončí prohlídku, pak se doplížte do stínu římsy a vyskočte nahoru.

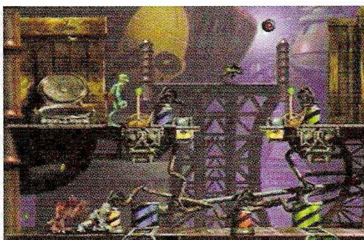


Pozor! Sebemenší hluk a je po vás. I když se vám podaří osvobodit Mudokony, budete se muset dostat zpátky nahoru, takže si počkejte, až se utiší po vzrušení z vašeho zpěvu, a znovu skočte dolů z římsy. Proplížte se zpátky stejnou cestou, kterou jste přišli, a vyšplhejte na římsu na opačném konci. Už zase můžete dýchat.

Oblast: Feeco Depot
(Cesta do Bonewerkz)

No nazdar! O moc těžší už to být nemůže- a to všechno kvůli jedinému mrzáckému Mudokonovi. Z lodní lávky sešplhejte za pilíř na levé straně obrazovky. Uvidíte za ním nějaké lahve. A jen tak mimochodem, budete si dávat pozor, aby vás cestou nezastřelili Sligové, že jo? Seskočte na podlahu další místnosti a vydejte se kovovým tunelem na druhou stranu a pak vyšplhejte studní nahoru. No jasně, další Sligové, další střílení, na které byste si měli dát pozor - jsou to ale tupci... Další pasáž je neuvěřitelně složitá a budete muset hodně tahat za páky, vyhýbat se kulkám a šlapat na pedály. Bez pomoci PSM je hodně těžké ji zvládnout, takže tady máte návod, jak na to. Přeběhněte první průrvu a pokračujte na další obrazovku, kde se zastavte na levé straně. Bude vás pronásledovat Slog, takže se zmocněte Sliga v pozadí. S jeho pomocí zastřelte zmutovaného psa a pak vyhoďte do vzduchu Sloga. Vraťte se zpátky na předchozí obrazovku a zajděte pro nešťastného Mudokona za dřevěnou bariérou. Z nějakého podivného důvodu není zanedbání povinností pro Sliga velký přestupek a váš parťák může svobodně odejít. Zatáhněte za dvě páky, abyste získali přístup k ptačímu portálu, a váš chráněnec má volnou cestu na svobodu.

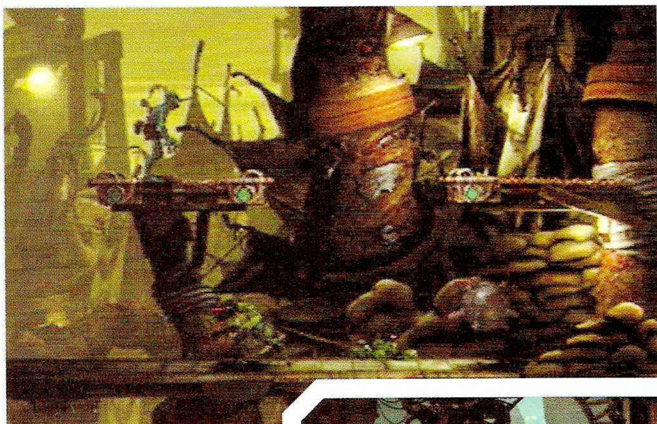




Oblast: Feeco Depot
(Cesta do pivovaru)

Tady se může vyskytnout několik problémů, takže na pořadu dne bude rychlé ukládání. Seskočte dolů za sudy u vchodu do pivovaru Soul Storm a počkejte, dokud senzory pohybu nebudou z dosahu, a pak seskočte do další úrovně. Není těžké se kolem nich protáhnout, ale pokud vás zmerčí, jste v průšvihu, takže udělejte vždycky raději jen jeden krok a skočte šachtou dolů. A je tu další plížení. Dopadli jste sligáckým strážím přímo před nosem. Tři Mudokonové, které hledáte, jsou v popředí, takže projděte dveřmi na římse v okamžiku, kdy je stráž téměř na úrovni svých dveří, a měli byste se objevit právě v okamžiku, kdy se k vám otočí zády. Propližte se za nimi a vyskočte na římsu, pak projděte další obrazovkou a u vrtáků přeskočte propast a skryjte se ve stínu. Až bude čistý vzduch, seskočte dolů a znovu se ukliďte do stínu v levém horním rohu obrazovky. Až se Slig odvrátí, zatáhněte za řetěz a oba se v kotrmelcích propadnete na spodní podlahu, ale dokud se nepohnete, jste bezpečně skryti ve stínu. Až se vzduch opět vyčistí, vyskočte nahoru a zmocněte se jednoho ze Sligů. To rozzuří jeho kumpána, který ho zastřelí jako dezertéra, a vás nechá v klidu ovládnout mysl toho přeživšího. Odveďte tedy tohohle maníka do další místnosti, zabijte dalšího a pak ho nechejte jít. Sligové se vám už do cesty plést nebudou, takže můžete provést pracovní četu portálem. A nezapomeňte, že je přes vrtáky musíte eskortovat pěkně jednoho po druhém.







Oblast: Bonewerkz
(Annex 1)

Ve stínu v levém horním rohu obrazovky je skryta tajná římsa, zastavte se krok od zdi a můžete se vyšplhat nahoru a vyzvednout tam dvojici potencionálních rekrutů. Přepravujte se pomocí teleportování a snažte se, aby vás nezastřelili, často je k tomu třeba víc štěstí než rozumu, ale nakonec se vám to podaří. Až se dostanete k dvojici pracujících Mudokonů, vydejte se na další obrazovku, odkud si vezmete Sligy; musíte se rychle teleportovat do pozadí a ovládnout je. Druhého dostanete s pomocí totožnosti získané od toho prvního. Teleportujete se do pozadí jako Slig, zbijte dva další a pak už můžete shromáždit své přátele. Musíte je povzbudit poklepáním na rameno, protože se po letech diktátorské nadvlády necítí tak úplně ve své kůži a mají deprese. Až se uklidní, odveďte je k ptačímu portálu a dívejte se, jak odlétají k lepším zítřkům.





Oblast: Barracks
(Pracovní tábor)

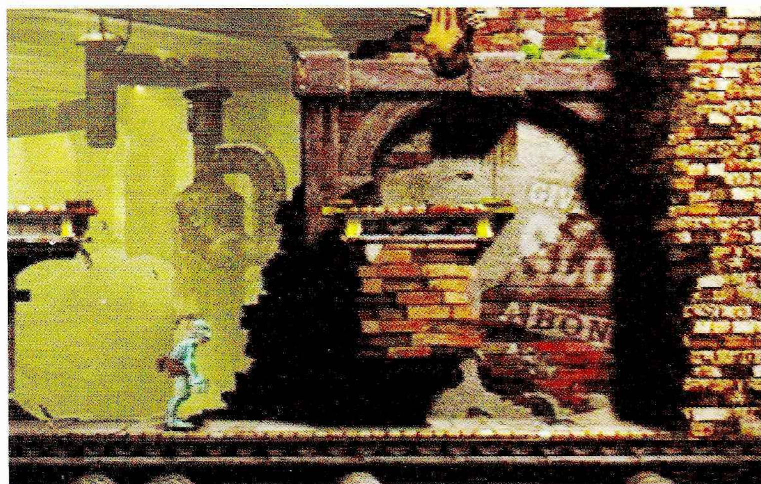
Základna Sligů určitě není ideálním místem na osamělé potulky odpadlického Mudokona. Prozkoumejte stěnu pod plovoucí minou a objevíte další malý tunel, kterým se můžete vydat. Na druhé straně se spusťte tunelem označeným „dolů" a skončíte pověšeni na další římse obklopené plovoucími minami. Dejte pozor na hlídajícího Sliga, a až se nebude dívat, vyšplhejte nahoru do stínu. Pak skákejte z římsy na římsu a vyhýbejte se (samozřejmě) plovoucím minám. Ukryti ve stínu nahoře v další místnosti udělejte několik zbývajících skoků a přistanete vedle skupinky Mudokonů. Zazpívejte portálu, aby se otevřel, a pak sami můžete skočit do studně. Neotálejte s tím příliš dlouho, nebo vaše drahocenné zboží vyhodí do povětří mina, a pokud střelba Sligů zaplaší ptáky, můžete začít znovu.

Oblast: Barracks
(Základna bombardérů)

Na tohle budete muset trochu trénovat, takže se raději psychicky připravte na to, že budete často umírat. Vchod do úkrytu je přesně pod kovovým roštem na místě, kde cestu zastiňuje špinavá hromada písku. Seskočte do místnosti pod ním a protáhněte se ptačím portálem, který vás přenese do dlouhé pasáže plné elektrických polí. V této chvíli nemůžete nic dělat, takže ovládněte létajícího Sliga a donuťte ho, aby udělal všechnu práci. Přimějte ho, aby zatáhl za páku, ale připravte se vzít nohy na ramena. Abyste se dostali k páce na druhé straně, kterou se vypíná elektrika, budete muset úspěšně překonat všechna pole. Jo- a pozor ještě na skupinku plovoucích min, které vás celou cestu pronásledují. Až Slig zatáhne za páku, nechejte ho, aby do něj narazily miny, a vy proskočte portálem, a osvoboďte tak všechny své přátele.







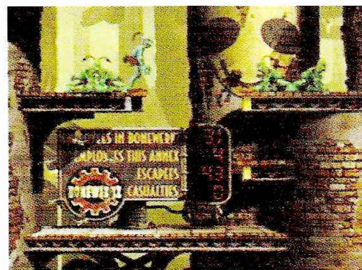
Oblast: Bonewerkz
(Dveře Boileru 2)

Žádné strachy, o bombách to prozatím stačí, bude dost času se k nim vrátit později. Prostě seskočte z římsy na levé straně a přistanete v malé místnosti, která skrývá čtyři Mudokony čistící podlahu. Přesvědčte je, aby sešli do spodní úrovně, a naslibujte jim třeba bohatství, půdu, tituly, tabulky čokolády, prostě cokoliv, co je přiměje, aby se pohnuli, a pak zazpívejte, abyste se jich zbavili. Další čtyři Mudokonové jsou v balíku a vy si teď můžete být zatraceně jistí, že se blížíte k magickému počtu celkových 300 uprchlíků. Zbývá poslední úroveň *Abe's Exoddus* a pak hru zakončíte jako skuteční hrdinové. Sláva vám!



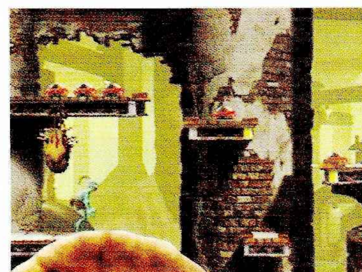
Oblast: Bonewerkz
(Annex 1)

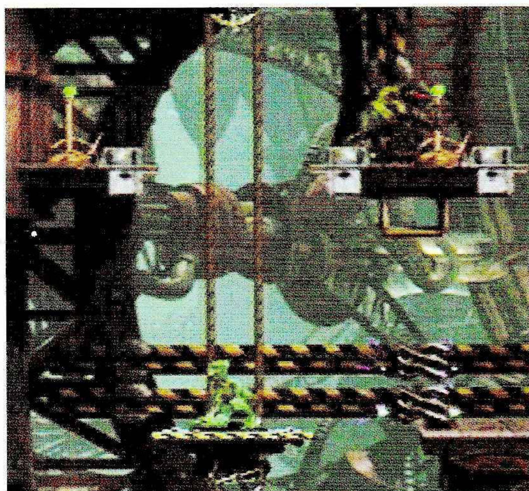
Óóó, sladká úleva - pro změnu něco trochu jednoduššího. Proklouzněte pod padajícími bednami tak, aby na vás nic nespadlo, a octnete se v dlouhém, temném tunelu. Vyjdete do místnosti plné Mudokonů (no, je jich pět) a objevíte dlouhou průrvu, která vás dělí od pozlacené páky. Všimněte si také otevřených padacích dveří ve střeše, které jsou právě mezi dvěma pracujícími včelími dělnicemi a portálem. Padací dveře? Páka? Mohou spolu nějak souviset? No jistě. Přeskočte propast, trhněte pákou, padací dveře se zavřou, a tak můžete v bezpečí osvobodit své mudokonní přátele a připsat si k celkovému skóre další body. Potom není nic jednoduššího, než skočit zpátky přes strž.



Oblast: Bonewerkz
(Annex 7)

Seskočte z římsy na levé straně a vcucnou vás kanálové roury. Proběhněte další místností (všimněte si, že se nedaleko spustil vrták, takže všechno, co děláte, dělejte rychle) a skočte na římsu, kde se lopotí Slig. Když se dívá jinam, vyskočte nahoru, zatáhněte za páku, a připravíte mu velice ošklivý konec. Přeskočte k další páce a vytáhněte Mudokona nahoru do bezpečí. Samozřejmě, veškeré akce vyvolávají srovnatelnou opačnou reakci. Nemysleli jste si, že se odsud dostanete tak snadno, že ne? Rozezní se zvonek alarmu a vrtáky v první místnosti začnou jezdit nahoru a dolů. Zazpívejte, abyste osvobodili své přátele ve chvíli, kdy nejsou drtičky nablízku. Všechno, co potom musíte udělat, je rychle se prodrat do studně.







KOUTEK KÓDU

Nechcete se zdržovat pročítáním předchozích osmi stránek tipů k Abemu? Hanba vám, ale tady máte kódy, s nimiž se dostanete v pohodě na konec Exoddu. No, skoro.

Oblast: Mines
(Start MIP01C04)

Oblast: Mines
(Tunel 1 MIP02C02)

Oblast: Mines
(Tunel 2 MIP02C04)

Oblast: Mines
(Tunel 2 MIP02C27)

Oblast: Mines
(Tunel 2 MIP02C11)

Oblast: Mines
(Tunel 3 MIP04C03)

Oblast: Mines
(Tunel 5 MIP04C04)

Oblast: Mines
(Tunel 5 MIP04C05)

Oblast: Necrum
(Start NEP02C02)

Oblast: Necrum
(Závěr NEP05C01)

Oblast: Mudanchee Vaults
(Před Mudanchee Hub SVP07C02)

Oblast: Mudanchee Vaults
(Tunel 1 SVP02C01)

Oblast: Mudanchee Vaults
(Tunel 5 SVP08C05)

Oblast: Mudomo Vaults
(Tunel 6 PVP03C07)

Oblast: Mudomo Vaults
(Tunel 3 PVP12C04)

Oblast: Feeco Depot
(Start FDP01C01)

Oblast: Feeco Depot
(Cesta k Bonewerkz FDP04C04)

Oblast: Feeco Depot
(Cesta k Brewery FDP02C09)

Oblast: Barracks
(Pracovní tábor BAP05C19)

Oblast: Bonewerkz
(Doplněk 1 BWP07C06)

Oblast: Barracks
(Základna bombardérů BAP14C06)

Oblast: Bonewerkz
(Doplněk 1 BWP07C08)

Oblast: Bonewerkz
(Doplněk 7 BWP03C09)

Oblast: Bonewerkz
(Dveře kotelny 2 BWP04C19)

NA VELIKOSTI NEZÁLEŽÍ!





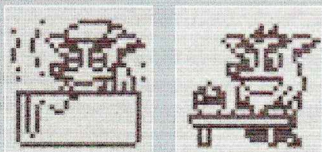
Přídavná periférie Sony PocketStation má sice velice malé rozměry, leč obrovský potenciál. Z hraní her dokáže udělat mobilní záležitost a zároveň vašemu životu dodá trochu řádu. Na zoubek se jí podíval Steve Merrett...

t e s t o v á n o

Crash Bandicoot 3 (pouze v Japonsku)

Japonská pobočka Sony přidala k NTSC verzi hry *Crash 3* tři pocketstationové hry. První je jakýsi výtah z plošinovky, který se odehrává v hlavní hře - Crash zde sbírá jablečné bonusy a vyhýbá se nástrahám. Druhá je bizarní žonglérská a rytmická hříčka a třetí obrázková skládačka. I když dvě poslední nejsou nezajímavé, největší zábavou je bezesporu první, kde rozpoznáte Crashovu postavu, i když jí vidíte shora. Velice dobře z tohoto testu vychází i LCD displej, který dokáže bez problémů zobrazovat scrolling. Kromě toho se na PocketStationu zabydlí i virtuální Crash, který zde nahradí obvyklou ikonku hodinek - záleží, v kterém čase se na něj zrovna díváte: jí, spí, koupá se, kouká se na televizi nebo jen tak znuděně čumí „do bľba".





Street Fighter Alpha 3

Při nahrávání dat *Alphy 3* máte možnost si vybrat jednu z postav a dvě další se nahrají nezávisle na vás (jaké to budou, záleží na výrobním čísle vašeho PocketStation). Tito tři bojovníci poté procházejí šesti minihrami nebo si mohou vyzkoušet tréninkový režim. Výběr her zahrnuje likvidování různých objektů ohnivými koulemi, přezkoušení vašich obranných i útočných schopností a také jedna zábavná karetní hra. Úspěch v každé z nich navyšuje počet zkušenostních bodů, a jakmile tento dosáhne určité úrovne, lze tyto postavy nahrát zpět do hlavní hry, jmenovitě do režimu World Tour. Anebo naopak - postavy použité ve World ►



Tak konečně máme důkaz, že co je malý, to je hezký - PocketStation váží pouhých 30 gramů, je vlastně jen o něco málo rozměrnější než paměťová karta pro PlayStation. A má na to, sebrat trochu větru z plachet Dreamcastu. Se svým malým LCD displejem a pěti tlačítky možná někomu připomene ono japonské elektronické vajíčko, po němž se loni tak šílelo. Ve skutečnosti znamená mnohem víc. Sony jistě tajně doufá, že bude posledním hřebíkem do rakve Segy. Ponechejme stranou, jestli na to skutečně má nebo ne, a podívejme se na PocketStation pohledem zvídavého uživatele a hráče.

VERDIKTY ZASVĚCENÝCH

V Japonsku se PocketStation těší široké podpoře, ale v Evropě je tato věc dosud v plenkách. Firma Sony rozdala teprve dvacet vývojových systémů pro tuto jednotku, přesto se zdá, že ohled na ni budou brát téměř všechny firmy zabývající se vývojem playstationových her.

O PODPOŘE POCKETSTATION:

„Jsme rozhodnuti podpořit PocketStation a již záhy bychom měli ohlásit první titul z dílny Codemasters, který bude s PocketStation spolupracovat. Budeme přístroj používat pro nahrávání informací z PlayStationu a s takto získanými daty pak budou hráči moci hrát proti sobě. PocketStation bude sledovat vývoj postavy, kterou lze poté použít ve vlastní hře."
Simon Prytherch, producent, Codemasters

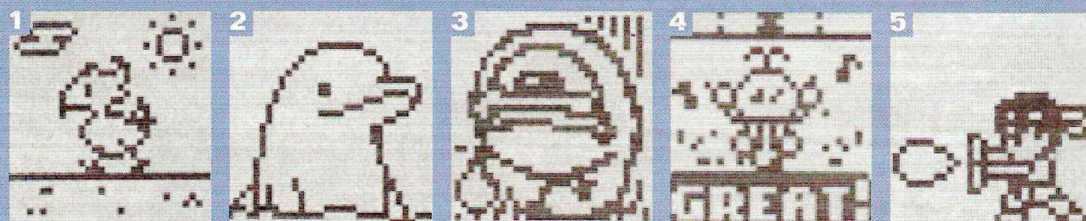
„Ano, většina her, které vydáme v druhé polovině roku, bude podporovat PocketStation. Ještě nemáme přesné plány, nicméně pro PocketStation počítáme s mini-hrami, přístupem ke skrytým zbraním a úrovním i o obchodování vzácných herních položek mezi jednotlivými PocketStationy."
Simon Little, ředitel pro vývoj, Take 2 (evropská pobočka)

pocketstation: technické parametry

V srdci PocketStation buší procesor ARM7T rychlostí 32MHz, který umožňuje uložení dat až o kapacitě 128k. Displej má rozměry 32x32 bodů a součástí přístroje je i miniaturní reproduktor postačující k vydávání různých pípání a pískání. SCEE navíc tvrdí, že dokáže reprodukovat i hlasy. Šťávu zajišťuje velká hodinková baterie, která by měla vydržet asi rok. Zdá se, že přístroje distribuované v různých oblastech (USA, Japonsko, Evropa...) budou kompatibilní, nicméně se zdá být nepravděpodobné, že by data uložená v americkém nebo japonském kódu fungovala také zpětně v PALových playstationových hrách.



PocketStation je pokus firmy Sony rozšířit možnosti potěšení související s vlastnictvím konzoly PlayStation. Střízlivě je třeba hned zhodnotit, že nebude znamenat žádný převrat na playstationové scéně a že se určitě nestane konkurencí Game Boye. PocketStation plní dvě následující role: tím, že umožňuje stahování mini-her, vám poskytne příležitost hrát si mimo domov, ve vlaku, na zastávce atd. ►



[1] *Odekake Chocobo.* [2] *Theme Aquarium.* [3] *Monster Rancher.* [4] *Pocket MuuMuu.* [5] *Street Fighter Alpha 3.*

ANALÝZA | POCKETSTATION

testováno

Tour lze nahrát na PocketStation. *Street Fighter Alpha 3* rovněž využívá infračerveného záření - můžete si to klidně rozdat proti kamarádovi. Postavy poraženého jsou vymazány a posléze přidány k podřízeným vítěze.



Final Fantasy VIII

Cena za nejrozsáhlejší využití nové jednotky náleží tomuto dlouho očekávanému RPG od Square. *Final Fantasy VIII* obsahuje jakýsi mini-quest nazvaný Odekake Chocobo, který je naprogramován speciálně pro PocketStation. Hlavní roli zde hrají Chocoba a vše se odehrává ve dvojrozměrném prostředí plném příšer. Bojové scény byly zredukovány na prostý systém hit-and-point, nicméně styl zůstal podobný. *Final Fantasy* je tak první hra, která plně využívá PocketStation. Doufáme, že Square zahrne tuto mini-hru i do evropského vydání *FFVIII*, asi bude záležet na tom, kdo tento titul bude v Evropě distribuovat.



Pocket MuuMuu (pouze v Japonsku)

Příznivci posledních dvou titulů řady *Jumping Flash* jistě okamžitě poznají MuuMuuy (mají tvar hub), kterým v této bláznivině patří scéna. Tento titul je zvláštní v tom, že zde je playstationová hra pouze předskokanem pro to, co se děje na PocketStation: nabízí se vám zde celá řada hratelných sekvencí, přičemž součástí nabídky jsou i závodní ►



Zatímco základní verze PocketStationu je playstationově šedá, lze jej dostat i v bílém či průzračném hi-tech provedení.

Zároveň představuje jednoduchý digitální diář. Právě tuto druhou vlastnost se snaží firma Sony náležitě zviditelnit - ostatně tento rozměr osobního diáře činí PocketStation skutečně jedinečným. Po pár dnech zjistíte, že tahle věcička není žádná „kravina" pro bláznivé Japončíky, nýbrž něco, co se dobře hodí každému.



PocketStation je nabízen v bílém, průsvitném a obligátním šedém provedení. Poslední varianta by měla dokonale ladit s jednoduchým, nicméně elegantním designem PlayStation. Bohužel, dle našeho soukromého názoru, celkový dojem poněkud kazí trochu nevkusný zápěstní řemínek. A to možná bude ještě hůř - SCEE z nějakých záhadných důvodů uvažuje i o řemínku pro umístění na krk. Snažíme se chápat, že móda 70. let už pár let prožívá celosvětový návrat, ale klademe si otázku, zda je kvůli tomu bezpodmínečně nutné, abychom všichni vypadali jako členové skupiny ABBA.

Když PocketStation poprvé zapnete, vyzve vás k vložení data a času, které budou uloženy do paměti. Veškeré ovládání je naprosto jednoduché - pěti tlačítky pohybujete kurzorem po displeji a větší tlačítko po straně (fire) funguje zároveň jako vypínač. Jednoduše řeče-

monstra do kapsy

Následující tituly byly vydány nebo ohlášeny jako kompatibilní s PocketStationem a mají se objevit (nebo se již objevily) na japonském trhu. Až na *Street Fighter Alpha 3* a *Final Fantasy VIII* se ostatních pravděpodobně nedočkáme, neboť Evropané mají jiné chutě než jejich do pěstování malých dinosaurů zblázněni kolegové na Východě.

Monster Compriworld, Go! Pirates, Lunatic Dawn III, Circuit Wolf II, Theme Aquarium, Karorinko, Street Fighter Zero 3, Purumui Purumui, Burger Burger, Monster Race, Shivers 1 2 3, Battle Insect, Final Fantasy VIII, IQ Final, Capa, Anywhere Together, Crash Bandicoot 3, Poke Tan Poke Juku, Pocket Dungeon, Pocket Muumuu, Ragunakyule Legend, Fish Hunter, Store Owner, Monster Farm 2, Kyorochans Print Club Tactics, Hello Kitty White Present, Bus! Baido!, Fire Pro Wrestling, Sun Story a *Mister Prospector and World Neverland 2*. Pochopitelně netušíme, o čem tyhle hry vlastně jsou.

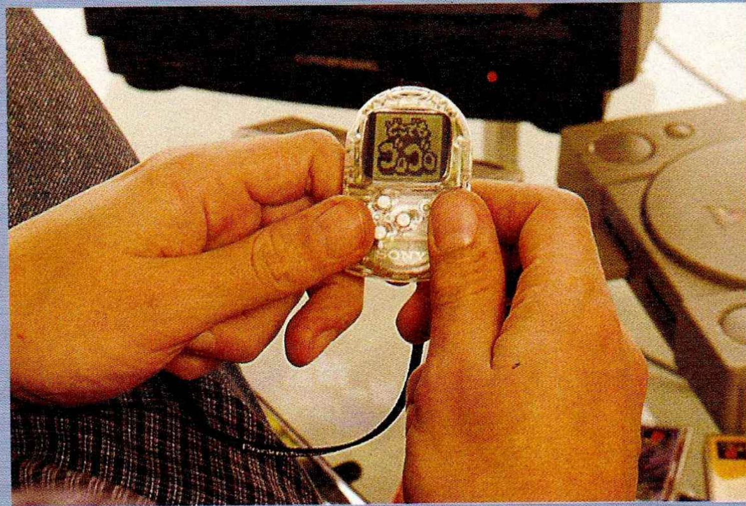








Japonská verze *Crash 3* obsahuje informace o hrách pro PocketStation.

Pocketstationový guru Steve Merrett se svými neohrabanými prsty potýká s miniaturním zázrakem. A úspěšně!

no, PocketStation je prostota sama a ovládání, i přes malé rozměry, zvládnou i ty nejnemotornější ruce. Kurzorovými tlačítky procházíte celým menu, které svou nabídkou jenom potvrzuje všestranné použití této věcičky. V zásadě PocketStation umí vše, co dokáží nabídnout takové dobré digitální hodinky. Jsou zde stopky, paměť, diář (pípáním upozorňuje na klíčová data) a umožněna je i funkce kalkulačky. To jsou již známé věci, ještě zajímavější je však to, že pomocí infračervených paprsků můžete ze svého přístroje posílat na kterýkoli jiný PocketStation, jenž se nachází ve vašem blízkém okolí.

VERDIKTY ZASVĚCENÝCH

O POCKETSTATION JAKO TAKOVÉM:

„Vypadá dobře a kvalitně. Děti neodolají. Pokud se podaří udržet cenu v rozumných mezích, bude to velký hit. A pokud bude stát méně než dvacet britských liber, lidé si to budou kupovat místo paměťové karty."
Simon Prytherch, producent, Codemasters

„Nebude-li to příliš drahé, má obrovskou šanci na úspěch, vždyť je o tolik lepší než obyčejná paměťová karta. I lidem v naší firmě se hodně líbí. Nicméně na konečné hodnocení bych si počkal, jak se do celé akce vloží Sony a jaké budou první reakce."
Diarmid Clarke, producent, Interplay

„Mně se PocketStation opravdu líbí, mile mne překvapil svou kvalitou. Pochopitelně že každý stroj je tak dobrý, jak je dobrý jeho software, ale zde jsou velmi dobré předpoklady, aby to klaplo. Myslím, že se dočkáme hodně zajímavých her, takže bych řekl, že prvotní dojem je více než dobrý."
Tony Byus, producent, Virgin

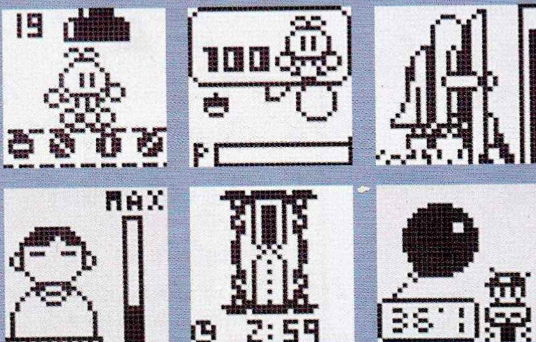
Potenciál, který zde existuje, je na první pohled patrný, a to má Sony v rukávu ještě jeden trumf - PocketStation lze naladit jako dálkový ovladač k televizi, videu apod.

t ř i p ř á n í

Představte si, že by šlo zdokonalit střelecké schopnosti takového Solid Snakea právě na PocketStationu. Anebo kdyby si Lara takhle na PocketStationu vyřešila nějaký ten menší puzzlík a pak měla hlavní hru snazší. Potenciál PocketStationu nikdo neupře - my bychom si přáli, aby byl v budoucnu kompatibilní s hrami *Spyro 2*, *PaRappa 2*, *Tekken 4* a také by nebyl špatný mini-penaltový rozstřel v budoucích verzích her *FIFA* nebo *NHL*. Doneslo se nám, že *Grand Theft Auto* od Take 2 plánuje s PocketStationem menší námluvy, takže chuť roste den ode dne pořád víc.



Nahrávání i ukládání dat je velice jednoduché. Otevřete-li přední kryt přístroje, objevíte známý interface paměťové karty, jímž PocketStation vsunete do PlayStation. Zde vás červená dioda upozorňuje, že zařízení právě pracuje a že je nesmíte odpojovat. Další zajímavou věcí je to, že když PocketStation zapojíte, obraz na displeji se obrátí, takže i v této poloze vše vidíte tak, jak má být. Co se týče paměťové kapacity, ►



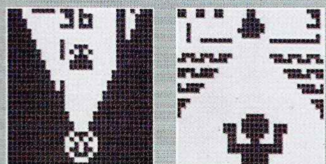
Pocketstationové mini-hry v provedení *MuuMuu*.



testováno

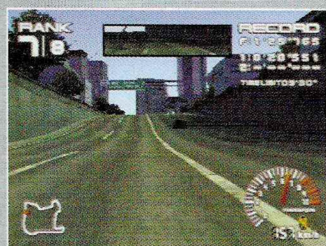
a puzzle hry. Uvážíme-li, kolik toho tato hra nabízí, pak se její případné vydání v Evropě jeví jako žádoucí.





Ridge Racer Type 4

Japonská verze umožňuje hráčům nahrát si detaily své sezóny i auto, s nímž právě závodí, a v těchto podmínkách pak vylaďovat vlastnosti vozu - ty lze poté nahrát do hlavní hry, přičemž rozdíl je patrný hned na první pohled. SCEE chce tyto prvky zachovat i pro evropskou verzi a je pravděpodobné, že v PAL kódu bude první evropskou hrou kompatibilní s PocketStation.





Přístroj je možné vsunout do slotu PlayStationu.

VERDIKTY ZASVĚCENÝCH

KOMPATIBILITA S PLAYSTATION 2:

„Nevěřím tomu, protože PocketStation je založen na pomalé technologii současných paměťových karet, jíž PlayStation 2 používat nebude. Nicméně pojetí je v zásadě správné, takže bychom se měli těšit na lepší verzi. A co takhle barevný PocketStation?"
Simon Prytherch, producent, Codemasters

„Bylo by to velice rozumné."
Diarmid Clarke, producent, Interplay

umí PocketStation uchovávat 15 bloků herních dat. Budoucí hry s náležitými pocketstationovými atributy budou jednotku automaticky lokalizovat a nahraná data budou na displeji označená černobílými ikonkami, aby se odlišila od ostatních dat, která budou barevná. Nicméně je třeba poznamenat, že někdy může hra požadovat až 12 bloků, takže bude možné do PocketStationu nahrát vždy jen jednu. Naštěstí kód PocketStation lze bez problémů převést na normální paměťové karty.

Není pochyb o tom, že PocketStation je velice užitečná věc. Ještě zbývá, aby SCEE potvrdili datum uvedení na evropský trh a také cenu - my se domníváme, že zařízení by se mělo objevit někdy v srpnu, přičemž cena by se v přepočtu měla pohybovat okolo 1200 Kč. Také dlužno dodat, že kvůli použití infračervených paprsků nebudou vyvíjeny žádné speciální samostatné pocketstationové hry, což firma SCEE také promptně zdůraznila, neboť tyto hry půjdou snadno kopírovat. Pochopitelně, že nejvíce záleží na tom, co s novým zařízením dokáže udělat představivost a fantazie jeho tvůrců her. Je klidně možné, že nakonec by nemusel sloužit jenom na hraní mini-her nebo jako diář, ale i pro další zajímavé účely. Již teď je však jisté, že to bude velice zajímavá novinka. Kdyby tak zapomněli na ten řemínek...





pocketstation a playstation 2

S tím, jak se na světlo dostávají plány Sony ohledně PlayStation 2 (viz str. 6 tohoto čísla), vyvstává otázka: bude přístroj kompatibilní s novou konzolou? Jednoznačně nám sice zatím nikdo neodpověděl, ale pravděpodobnost, že to dopadne dobře, je vysoká, jelikož byla už ohlášena kompatibilita PlayStationu 2 se starými perifériemi.





KREV! HMYZ! FOTBAL!

TENIS! A TO VŠE NA POUHÝ

DOSAH RUKY, TEDY PŘESNĚJI

ŘEČENO NA NAŠEM DISKU.

TEN VÁM NABÍZÍ JEDNU

Z VŮBEC NEJLEPŠÍCH KOLEK-

CÍ DEMÍČEK OD DOB STVOŘE-

NÍ SVĚTA. ANI NEMUSÍTE MÍT

PŘIPOJENÍ NA INTERNET.

DÍKY BOHU.

Soul Reaver

■ VYDAVATEL:	Eidos
■ STYL:	3D akční adventura
■ PROGRAM:	hratelné demo

Vezměte si k ruce krucifix, hoďte do sebe pár stroužků česneku, posaďte se do čirého denního světla a připravte se na jakostní upírskou podívanou prvního řádu. V této hře, která je velmi podařeným trojrozměrným pokračováním erpégéčka jménem *Legacy of Kain,* hrajte v roli Ralzeila, jedné z těch rozkošnějších upírských postaviček. Ralzeil byl vyhnán do říše stínů, aby zde pykal za to, že na chvíli zapomněl, kde je v upíří hierarchii jeho místo. Ale k věci, vaším úkolem je najít Kaina a všechny ty jeho polykače krevních destiček a jednou provždy je sprovodit ze světa.

V našem demu se seznámíte s nádhernou scenérií hry a také si vyzkoušíte, jaké je setkání s ne zrovna přívětivými potvorami. Je to jedinečná příležitost, jak se s touto akční záležitostí obeznámit dříve, než na vás upře svůj uhrančivý pohled z regálu v obchodě. Tedy upřela, kdyby krabice měla oči. Což nemá. Ale i tak...

Jen tak mimochodem, chcete-li se dostat z jezera, plavte k hladině (tlačítko ⊗), pak se vydejte směrem k malé plošině (znovu tlačítkem ⊗), vylezte ven (jakmile se Ralzeil dotkne okraje, stiskněte L1 a ⊗, potom stiskněte ↑, čímž se vyhoupnete na římsu nad vámi). Budete-li na další plošině chtít sebrat kopí, jednoduše se postavte těsně vedle něj a pak stiskněte tlačítko . A když ho budete chtít použít, tak stiskněte ⊡ a podržte tlačítko ⊡, čímž zamíříte, přičemž následným uvolněním kopí vypustíte.

■ Ovládání

⊗:	plavání, skok
⊡:	útok/provedení úkonu (stiskem a podržením docílíte různých účinků)
◎:	pozření duše (to udělejte pokaždé, když zabijete nepřítele a z těla mu vyjde duše)
R1:	podržením tlačítka budete chodit, nebo se automaticky nasměrujete na nepřítele
R2:	pootočení kamerou doprava
L1:	skrčit se
L2:	pootočení kamerou doleva
L2 + R2 + D-Pad:	rozhlížení se
L1 + ⊗:	výskok do výšky

■ Další rysy

Soul Reaver se odehrává ve dvou rozlehlých a neohraničených prostředích, přičemž obě jsou plné odporných nepřátel, nejrůznějších rébusů a také je zde mnoho kouzel. A pamatujte, smrt zde nevládne - pouze přecházíte ze spektrálního do materiálního plánu: to je zajímavá věcička, která dodává hře zcela nový rozměr.

■ Další informace

Recenzi této fantastické adventury najdete v minulém vydání PSM, tak neváhejte. Nemáte-li dvanáctku po ruce, připomínáme, že hra obdržela 9/10.







Střetnutí s mrtvými. Hrůzostrašné kouzlení. Takhle to bude asi vypadat v pekle.

A Bug's Life

■ VYDAVATEL: SCEE
■ STYL: 3D adventura
■ PROGRAM: hratelné demo





Hnusní červi, odporné kobylky, semena velikosti pěsti, běžte pryč! V tomhle přeci nemůžete Flika nechat jen tak. Vždyť jste jediná naděje celého jeho mraveniště...

Disneyovský adept o titul nejdokonalejší renderovaný mravenec světa pronikl, na rozdíl od svého úhlavního konkurenta, i na platformu PlayStation, a to v podobě akční plošinovky. No, rozhodně vypadá o něco líp než reklamy na stavební spoření v českých televizích. V zásadě je to hra pro děti, takže okamžitě pochopíte, o co zde běží. Máte se chopit role sympaťáka jménem Flik, jehož úkolem je prozkoumat celou řadu trojrozměrných úrovní, přičemž se musíte mít na pozoru před útoky nejrůznějších jiných potvor - včel, vos, ptáků a červů - a tím hlavním úkolem je zachránit domovské mraveniště před uzurpátorskými kobylkami.

Toto demo vám k nahlédnutí nabízí hned první úroveň hry: jediným úkolem je zde najít vchod do mraveniště. Na své cestě potkáte několik pozoruhodných předmětů: když například skočíte na oranžový lusk, vyroste z něj houba a z té se poté můžete odrazit směrem vzhůru. Podaří-li se vám najít zelenou a modrou minci, které mají uprostřed vyrytý žalud, uvidíte v pravém dolním rohu obrazovky dvě nové ikonky. Budete-li je chtít použít, jednoduše si stiskem tlačítka □ vyberte tobolku, jednotlivými ikonami můžete pak procházet pomocí tlačítka ⊗. Když jste s výběrem hotovi, stisknutím □ hodíte tobolku na zem a pak na ni skočte. Modrá květina nabízí nejrůznější pick-upy a zelená vám zase poskytne veliký list, jenž lze použít jako plošinu. Neptejte se nás ale, co s ní - prostě si to vyzkoušejte!

■ Ovládání

⊗: skok
□: hod / zvednutí
L1: pohyb kamerou

■ Další rysy

Celá hra se pyšní impozantním počtem 15 velkých prostředí, jimiž lze bez omezení procházet a jejich součástí jsou i scény z filmu. Ačkoli je hra určená především dětem, lidé od Disneye slibují, že *A Bug's Life* jistě zaujme i starší hráče, a to zejména různými na první pohled nezřejmými, aspekty.

■ Další informace

Když si nalistujete příslušnou stranu minulého čísla, najdete tam recenzi, jejíž autor s lidmi od Disneye příliš nesouhlasí, a hru ohodnotil známkou 5/10.

All Star Tennis '99



Servis, return, volej! A taky trochu pohybu v těsných šortkách. Konzervativní svět bílého sportu tentokrát na PlayStationu.

■ VYDAVATEL: Ubi Soft
■ STYL: sportovní (tenis)
■ PROGRAM: hratelné demo

Co se týká herní kvality žánru, tenis na PlayStationu díru do světa zrovna neudělal - narozdíl od takového fotbalu, basketu, snowboardu a jiných sportů. Nicméně lidé od Smart Dog se tím nenechali odradit a po průměrném prvním pokusu jménem *Tennis Arena* z roku 1996 se nyní pokoušejí prorazit napodruhé. Pro tento výlet do světa bílého sportu si firma zajistila motion-capture profesionálních hráčů, aby se postavičky na obrazovce pohybovaly alespoň trochu realisticky. Dále zde najdete mezi soupeři osm slavných jmen, například Michaela Changa, Conchitu Martinezovou a také wimbledonskou vítězku z roku 1998, Janu Novotnou. V tomto demu vám dáváme možnost vyzkoušet si, nakolik jste zběhlí v zacházení s raketou a míčkem v zápase proti Amandě Coetzerové. New balls please!

■ Ovládání

○: topspin
△: lob
□: čopovaný úder
⊗: podání / smeč / rybička (podle pozice)
L1: doleva
R1: doprava

Způsob podání:

□: podání s boční rotací
⊗: přímé podání
○: podání s horní rotací

Všechny údery a podání závisí na délce stisknutí tlačítka. Faleš můžete úderům dodávat tím, že se okamžitě po úderu pohnete doleva nebo doprava. Regulovat lze i sílu úderu pomocí 'nahoru' (větší síla) a 'dolů' (slabší úder).

■ Další rysy

Najdete zde osm mezinárodních turnajů, hra je kompatibilní s periferií Multi-tap.

■ Další informace

All Star Tennis jsme ve vánoční smršti her už nezvládli vtěsnat do časopisu. V britském PSM dostala 7/10.

Rollcage

■ VYDAVATEL:	Psygnosis
■ STYL:	závodní
■ PROGRAM:	hratelné demo + soutěž

Zde je mimořádná šance vyhrát spoustu skvělých cen od Psygnosis s tématikou hry *Rollcage*. A jak? Jednoduše si zahrajete toto demo skvělé závodní hry, opište si kód, který se objeví na konci hry, a tento údaj nám zašlete na vyplněném kupónu (který vidíte hned tady na této straně, nezapomeňte samozřejmě i na ostatní údaje). Anebo nechcete-li naše ceny, můžete si tuto hru zahrát jen tak. Je to skutečně síla! Jak asi víte, jde o mimořádně skvělé futuristické závody, které jsou natolik naplněny explozívní akcí, že multiplayer má zde podobu deathmatche.

■ Ovládání

←→: volant
↓: pohled do zpětného zrcátka

⊗: plyn
⊡: brzda
◎: automatické nasměrování
△: couvání

L1: použití levého power-upu
R1: použití pravého power-upu

■ Další rysy

Šest vozů, deset okruhů pro režim jednoho hráče, spousta tratí pro jízdu na čas, skvělý režim pro dva hráče, skryté bonusy atd. A abychom nezapomněli, na soundtracku uslyšíte i taneční hvězdu Fatboye Slima.

■ Další informace

Vycouvejte z této rubriky a couvejte až do minulého čísla do oddělení recenzí, ale dávejte si pozor na chodce a další účastníky silničního provozu. Pod recenzí se skví skvělá známka 9/10.





Pořád vám to nejede dost rychle? Tak zkuste promenádu u pláže, tam je spousta power-upů pro rychlost.

Soutěž s Rollcage

■ Jméno: ______

■ Adresa: ______

■ Telefon: ______

■ Čas: ______

■ Kód: ______

Tato soutěž je pořádána přímo ve spolupráci s firmou Psygnosis, která dodala toto speciální demo, všechny ceny pro vítěze a také bude verifikovat dosažené časy účastníků soutěže podle připsaných kódů. Pokud nebude kód souhlasit s uvedeným časem, soutěžní formulář bude automaticky ze hry vyřazen.

Určitě vás zajímá, co je možné vyhrát. Jsou to následující ceny: 15 triček, 3 speciální samolepky, a 5 plných her *Rollcage*. Výhry obdrží deset nejlepších účastníků (první tři dostanou hru, tričko a samolepku), čtvrtý a pátý dostanou hru a tričko a ti, kdo skončí na šestém až 15. místě, tričko.

Soutěž bude trvat několik měsíců a průběžné výsledky budou uveřejněny v PSM, takže si budete moci porovnat své výsledky. Pokud se vám podaří v průběhu tohoto času dosáhnout lepších výsledků, můžete se účastnit zasláním vyplněné fotokopie formuláře opakovaně. Každý účastník však bude v tabulce deseti nejlepších zastoupen jen jedním (nejlepším) výsledkem.

Uzávěrka soutěže je určena na 30. června 1999. Místo formuláře lze použít fotokopie. Formuláře zasílejte na adresu redakce. Ať zvítězí nejlepší a nerychlejší mezi vámi!

Music Bonus Data

■ VYDAVATEL:	Codemasters
■ STYL:	hudba
■ PROGRAM:	hratelné demo

Když jsme v PSM 10 recenzovali praktický a originální produkt firmy Codemasters, který hráčům umožňuje vytvářet hudební sekvence, učinil na nás tehdy velký dojem. Ve hře máte k dispozici až 750 smyček, spoustu samplů, bicích, které můžete míchat dohromady na sekvencéru o šestnácti stopách. Dokonce můžete jednotlivé smyčky upravovat dle vlastních představ, což tento titul činí značně všestranným. Zde vám nabízíme 11 nových melodií vytvořených tímto programem. Vlastníci plné verze hry si mohou tyto melodie uložit na paměťovou kartu a pak s nimi naložit dle vlastního uvážení. Příjemné.

Jakmile se demo nahraje, stiskněte ⊗, tím získáte přístup k melodiím, a za použití D-Padu vyberte nahrávku (ty jsou zde zobrazeny pomocí ikonek not). Dalším stisknutím ⊗ spustíte přehrávání. Chcete-li melodii uložit na paměťovou kartu (pouze ti, kdo vlastní *Music* v plné verzi), jistě najdete podrobné instrukce v manuálu titulu.



Šílený videoklip ze hry *Music*.

Warzone 2100

■ VYDAVATEL:	Eidos
■ STYL:	vojenská strategie
■ PROGRAM:	hratelné demo

Všichni ti proroci, věštkyně, vizionáři a kartáři, od Nostradama až po Prince, předpověděli, že až přijde rok 2000, objeví se čtyři jezdci z apokalypsy, zařvou: „Panstvo, čas vypršel!“ a pustí se do nás svými kosami. Firma Pumpkin má však na celou věc odlišný názor, a máme-li brát *Warzone 2100* jen trochu vážně, tak sice většina lidí počátek příštího století zemře - najdou smrt v jaderné válce - ovšem někteří přežijí. A právě oni budou bojovat proti té zlovolné armádě, která ponese za rozpoutání války odpovědnost. Vy jste pochopitelně velitel těchto spravedlivých a vaším úkolem je hledat po zemi technologie z doby před konfliktem, vyvíjet nové zbraně a posléze dát dohromady armádu, jež by se mohla postavit zlému nepříteli.

Je to vlastně v zásadě hra typu strategie, něco na způsob *C&C*, ovšem s tím rozdílem, že vizuální stránka je mnohem propracovanější a tanky, budete-li chtít, můžete ovládat sami namísto toho, abyste je řídili pouze kurzorem. Demo obsahuje užitečnou seznamovací lekci a dvě mise v režimu Fast Play - vřele doporučujeme začít tím prvním.





Svět, v němž řádí zbraně hromadného ničení, není zrovna příjemné místo. A podle toho hra také vypadá.

■ Ovládání

Řízení:

←:	doleva
→:	doprava
↑:	zrychlení
↓:	zpomalení
START:	přístup do menu uvnitř hry

Akce:

⊗:	útok / aktivace / výběr
⊡:	výběr jednotky
◎:	otevření / zavření nabídkového menu
R1:	procházení jednotky
R2:	přesunutí velitele do další jednotky ve skupině
L1 nebo L2:	procházení skupiny
L2 + ⊗, ⊡, △ nebo ◎:	pfiifiazení skupiny přiřazené danému tlačítku
L1 + ⊗, ◎, △ nebo ⊡:	výběr skupiny přiřazené danému tlačítku
L1 + D-Pad:	změna pohledu na mapu
L2 + ↑:	přiblížení obrazu
L2 + ↓:	oddálení obrazu

Přístup k bojové mapě získáte stisknutím △

D-Pad:	pohyb kurzorem
Podržení R1 + D-Pad:	posunování bojové mapy
⊗:	výběr jednotky, cíle nebo určení
⊡:	výběr jednotky a přilehlých jednotek
⊗ + D-Pad	otevření výběrového okna

Radar - přesuňte kurzor na radar v dolním rohu obrazovky a stiskněte:

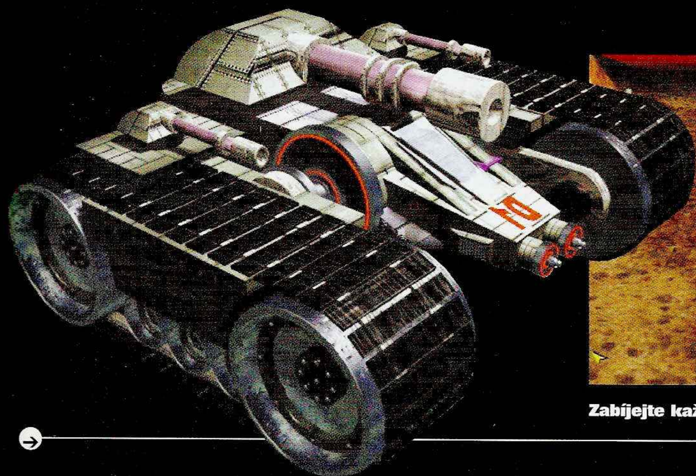
⊗:	přesun trojrozměrného světa
⊡:	příkaz vybraným jednotkám vydat se do místa určení

■ Další rysy

Můžete zde pracovat až se čtyřmi stovkami technologií, sestavit až 2000 odlišných jednotek a bojovat na třech rozlehlých bojových mapách, nebo střílet na každého kolem, kdo se vám jen opováží vlézt do cesty.

■ Další informace

V PSM 12 najdete PrePlay této hry, nebo si počkejte na PSM 14, kam plánujeme recenzi.

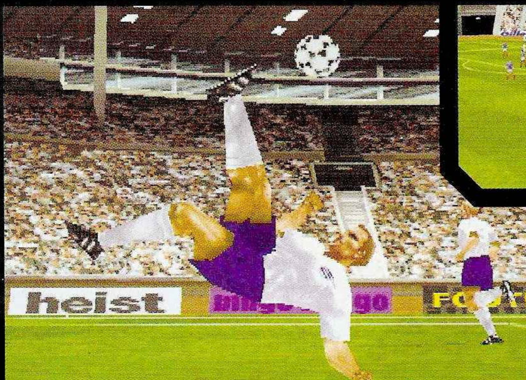






Zabíjejte každého, máte tanky a palné zbraně - a nezapomeňte si koupit příští číslo časopisu s recenzí.

Viva Football







Tak ruku nahoru kdo umí v reálu nůžky. Tááák správně.

■ VYDAVATEL:	Virgin
■ STYL:	sportovní (fotbal)
■ PROGRAM:	hratelné demo

V současné době existuje tolik fotbalových her, že se firmy pokoušejí přijít s něčím neobvyklým. Hráči chtějí více než jenom výkonný trojrozměrný engine a licenci plnou velkých jmen. Tak si jistě vzpomínáte, že třeba *LiberoGrande* nabídlo pohled z perspektivy první osoby. Ve *Viva Football* si zase můžete vybrat jakýkoli národní tým, který hrál v rozmezí let 1958-1998. Hra má rovněž jedinečný systém ovládání, který jak tvrdí u Virgin, dodá hráči nevídanou kontrolu nad děním na obrazovce. Zda je to skutečně pravda, se můžete přesvědčit již na tomto demu, které nabízí čtyři minuty zápasu mezi Anglií '66 a Argentinou '98. Vyberte si z režimů pro jednoho nebo dva hráče a pak do toho.

■ Další rysy

Viva Las Veg... pardon, vlastně *Football* obsahuje více než 1000 historických týmů, a to včetně takových klasických sestav jako Brazílie z roku 1970 a Anglie z roku 1966. Dále zde najdete 323 různých stadionů a spoustu zajímavých voleb.

■ Ovládání

	ÚTOK	OBRANA
⊗:	přihrávka (stisknout) narážečka (stisknout dvakrát)	blok. přihrávky dlouhý pas (podržet)
▢:	střela z první (stisknout) střela (podržet + na padu)	nouzový odkop
△:	nastavení nohy	změna hráče
◎:	nakopnutí míče dopředu (stisknout) kop (podržet)	skluz
L1:	přenesení hry (podržet)	udeření soupeře (stisknout)
L2:	nic	vyběhnutí brankáře
R1:	sprint	sprint
R2:	vzdušný souboj	nic

■ Další informace

Tuto hru jsme recenzovali v 12. čísle PSM, kde získala známku 7/10. Ačkoli vizuální stránka se nám zamlouvala, cítili jsme, že ovládání je komplikované, což vede k oslabení hratelnosti.

Driver

■ VYDAVATEL:	GT Interactive
■ STYL:	automobilové šílenství
■ PROGRAM:	videoklip

Reflections dezertovali ze stáje Psygnosis, opustili sérii *Destruction Derby,* a jak ukazuje *Driver,* poslední dva roky strávili sledováním automobilových honiček ve filmech. Výsledkem je hra na zločin, kde se autoři inspirovali strukturou misí a městským prostředím z *GTA*, ale k tomu přidali trojrozměrnou grafiku a především skvělé ovládání vozů. V tomto demu najdete dva zpomalené záznamy honiček dvou aut, přičemž byl použit vlastní engine ze hry. Takže: to není žádné intro, takhle ta hra skutečně vypadá... Hratelné demo vám přineseme v příštím čísle.



Super Bub

■ VYDAVATEL:	SCEE (Yaroze)
■ STYL:	logická
■ PROGRAM:	plná hra

Super Bub je kombinací her typu *Bust-A-Move* a *Columns*. Vyberete si postavu a vystřelujete páry barevných koulí, které se snažíte dostat do jedné řady. Když se vám dostane pod ruku žíhaný míček, musíte ho vystřelit na stejně zbarvenou mramorovou plochu , přičemž oba posléze zmizí. Když máte to štěstí, že dostanete vícebarevný míček, můžete ho vystřelit na jakoukoli barvu - pak zmizí všechny míčky této barvy. Prostě zábava pro celou rodinu.

■ Ovládání

⊗:	vystřelení míčku
▢/◎:	doleva / doprava



Gex 3

■ VYDAVATEL:	Eidos
■ STYL:	3D plošinovka
■ PROGRAM:	videoklip

'Další demo od Crystal Dynamics!", jistě vás napadne. Ale buďte úplně v klidu. To je jenom taková předběžná ukázka, jak asi bude vypadat tento nejnovější obojživelnický produkt firmy Eidos s podivně znějícím podtitulem *Deep Cover Gecko*. V minulém čísle jste našli rozhovor o této hře - naše (a jsme přesvědčeni, že i vaše) milovaná ještěrka prý dostala zcela nové pohyby a také nové báječné převleky. No uvidíme. A co ještě? Zachtělo se vám snad hratelného demíčka? Tak to si počkejte, brzy to už bude.



Soul Reaver

■ VYDAVATEL:	Eidos
■ STYL:	3D akční adventura
■ PROGRAM:	videoklip

Jako kdyby hratelné demo této upířiny od Crystal Dynamics nestačilo, rozhodli jsme se vám ukázat i tuto nádhernou video-sekvenci, kde máte možnost se seznámit s prostředím plné verze a potvorami, které se v tomto prostředí vyskytují. Nemusíte zde dělat vůbec nic, jen se pohodlně usaďte a v klidu si vychutnejte ty nádherné zrůdy. A skvělá je i hudba.



PŘÍŠTÍ MĚSÍC V PSM 14

Epizoda 14

PŘÍŠTÍ ČÍSLO

Příští měsíc se vám do rukou dostane zatím nejúžasnější číslo PSM.

Především se budeme zabývat exkluzívními informacemi, které se týkají tématu PlayStation 2. Budeme hovořit s tvůrcem PlayStation panem Kenem Kutaragim a dozvíme se spoustu detailů o tom, čeho všeho bude vlastně nový stroj Sony schopen. Přineseme plnou specifikaci tohoto systému a zveřejníme exkluzívní screenshoty z her...

Za druhé hodláme potěšit čtenáře velikánskou recenzí na hru Ridge Racer 4, kde se snad dozvíme odpověď na otázku: Je lepší než Gran Turismo? Už nyní také můžeme slíbit, že se brzy dočkáme hratelného dema této hry na našem CD...

No a konečně se také budeme věnovat hře, která je tak utajená, že zatím známe jen pár screenshotů. Je to hra k nejočekávanějšímu filmu všech dob. Hra, která se odehrává dávno předávno v daleké galaxii... Nechť je i příští měsíc síla PSM s vámi...

V PRODEJI OD 13. KVĚTNA

NA DISKU: **DRIVER** (HRATELNÁ) **BLOODLINES** (HRATELNÁ) **RETRO FORCE** (HRATELNÁ) **RUGRATS** (HRATELNÁ) **TANK RACER** (HRATELNÁ) **RIDGE RACER TYPE 4** (VIDEOKLIP) **ADVENTURE GAME** (PLNÁ HRA) **ROLLCAGE** (HRATELNÁ)

NE VŠE JE PLNĚ PŘEDVÍDATELNÉ A V RUKOU NÁS OBYČEJNÝCH SMRTELNÍKŮ, PROTO SI VYHRAZUJEME PRÁVO NA ZMĚNU OBSAHU ČASOPISU I DEMO DISKU.

OPSM

SHINA

THE LEOPARD

DÍVKA TOHOTO ČÍSLA

13





